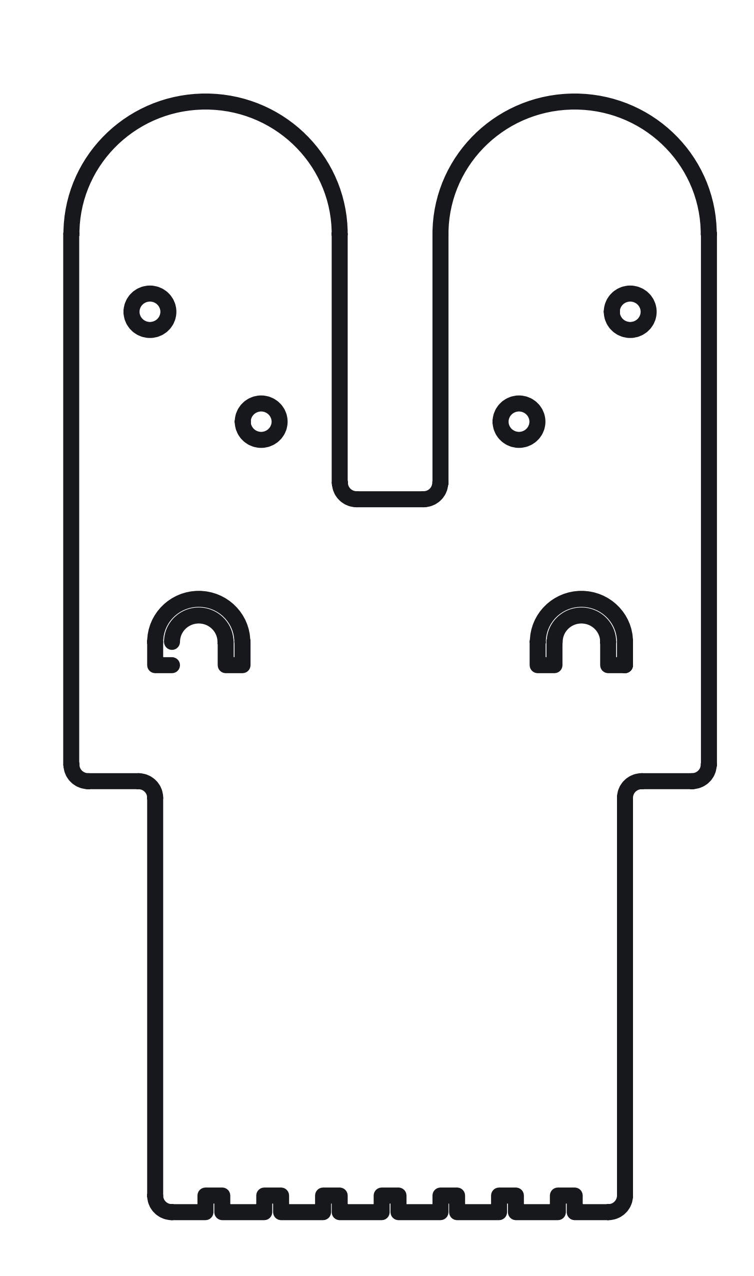

animaleta.



Hola! Soc ANIMALETA
¡Hola! soy ANIMALETA

ANIMALETA

Hola! Soc ANIMALETA

ANIMALETA és un projecte que explora les possibilitats d'utilitzar l'animació com una eina d'aprenentatge inclusiu a l'aula. ANIMALETA ajudarà docents i estudiants a treballar continguts transversals d'Educació Primària (EP) a l'aula, així com les competències i els valors, mitjançant la creació de projectes d'animació. Amb el lema "Aprendre creant", ANIMALETA trasllada a l'alumnat un rol actiu en el seu aprenentatge, treballant en equip i aplicant el model STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths).

ANIMALETA es compon d'un kit que inclou tots els materials bàsics per a començar a fer animació, així com una guia-recurs dissenyada amb activitats dualitzades i multinivell. De manera paral·lela, els i les docents participants tenen accés a vídeos i materials de referència en línia. Des d'aquesta perspectiva de treball es facilita la dualització del procés d'aprenentatge de l'alumnat, ja que diversifiquem les opcions de motivació, de presentació i d'expressió del coneixement necessari per a adquirir les competències clau en l'Educació Primària.

El projecte ANIMALETA l'ha creat el Grup d'Investigació en Animació de la Universitat Politècnica de València. El Grup Animació UPV es dedica des de fa més de 12 anys a la docència, la investigació i la creació dels projectes que contribuïsquen a entendre la multiplicitat de formats, continguts i tècniques que permet l'animació.

Com usar aquesta guia

Aquesta guia pretén orientar docents i estudiants a l'hora de treballar amb ANIMALETA, connectant continguts de Primària a través de l'animació. Les propostes dissenyades inclouen passos detallats per a abordar cada activitat, encara que estan lluny de ser un dogma, ja que deixen llibertat per a adaptar-les a diferents nivells, capacitats i continguts en assignatures de Primària, i promouen situacions d'aprenentatge amb les quals deixar volar la imaginació.

La metodologia de preferència és col·laborativa i fomenta el treball en grup. L'organització de l'aula es pot enfocar des de l'aprenentatge cooperatiu el treball per racons o el mètode de creació de projectes, a partir de la investigació del medi per part de l'alumnat. Les activitats, generalment, es divideixen en diverses sessions: en la primera sessió, el professorat presenta l'activitat a classe; després, l'alumnat recull o prepara materials a casa, i finalment, en una o diverses sessions a classe, l'alumnat treballa al costat del professorat en el disseny, l'animació, l'edició i la presentació. Aquesta metodologia permet introduir l'alumnat en les fases de creació d'un projecte d'animació: la

ANIMALETA

¡Hola! soy ANIMALETA

ANIMALETA es un proyecto que explora las posibilidades de utilizar la animación como una herramienta de aprendizaje inclusivo en el aula. ANIMALETA ayudará a docentes y estudiantes a trabajar contenidos transversales de Educación Primaria (EP) en el aula, así como las competencias y los valores, mediante la creación de proyectos de animación. Bajo el lema aprender creando, ANIMALETA traslada al alumnado un rol activo en su aprendizaje, trabajando en equipo y aplicando el modelo STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths).

ANIMALETA se compone de un kit que incluye todos los materiales básicos para empezar a hacer animación, así como una guía-recurso diseñada con actividades dualizadas y multinivel. De forma paralela, los y las docentes participantes tendrán acceso a vídeos y materiales de referencia online. Desde esta perspectiva de trabajo se facilita la dualización del proceso de aprendizaje del alumnado ya que diversificamos las opciones de motivación, de presentación y de expresión del conocimiento necesario para la adquisición de las competencias clave en la Educación Primaria.

El proyecto ANIMALETA ha sido creado por el grupo de investigación en Animación de la Universitat Politècnica de València. El grupo Animación UPV se dedica desde hace más de doce años a la docencia, investigación y creación de aquellos proyectos que contribuyan a entender la multiplicidad de formatos, contenidos y técnicas que permite la animación.

Cómo usar esta guía

Esta guía pretende orientar a docentes y estudiantes a la hora de trabajar con ANIMALETA, conectando contenidos de Primaria a través de la animación. Las propuestas diseñadas incluyen pasos detallados para abordar cada actividad, aunque están lejos de ser un dogma, ya que dejan libertad para su adaptación a distintos niveles, capacidades y contenidos en asignaturas de Primaria, promoviendo situaciones de aprendizaje con las que dar rienda suelta a la imaginación.

La metodología de preferencia es colaborativa y fomenta el trabajo en grupo. La organización del aula puede ser enfocada desde el aprendizaje cooperativo, el trabajo por rincones o el método de creación de proyectos, a partir de la investigación del medio por parte del alumnado. Las actividades, generalmente, se dividirán en varias sesiones: en la primera sesión, el profesorado presentará la actividad en clase, después, el alumnado recogerá o preparará materiales en casa, y finalmente, en una o varias sesiones en clase, el alumnado trabajará junto al profesorado en el diseño, la animación, la edición y la presentación. Esta metodología permitirá introducir al alumnado en las fases de creación de un proyecto de

preproducció (idear, projectar), la producció (produir), la postproducció (editar) i la difusió (presentar).

També se suggereixen alternatives o idees per a investigar altres temes o nous materials. D'aquesta manera, les activitats que es proposen entronquen amb alguns dels continguts que tradicionalment s'aborden en el temps de tutoria: l'educació intercultural, l'educació en valors, l'educació per a la salut, l'educació emocional, l'educació per a la solidaritat o l'educació mediambiental, entre d'altres.

Trobaras tots els vídeos i materials referenciats en aquesta guia en la web d'ANIMALETA: grupoanimacion.upv.es/animaleta

Estructura de les activitats

Quan s'utilitze per primera vegada ANIMALETA, es recomana veure els vídeos 1, 2 i 3 (web ANIMALETA), per a introduir-nos en el kit, la tauleta i el programari, a més de per a entendre com funciona l'animació. Aquests vídeos poden ser revisats pel professorat, amb l'alumnat o sense, com a reforç de les activitats. Els vídeos tenen opció de descàrrega, per a poder utilitzar-los sense connexió a Internet.

El fil conductor de les activitats són els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) que marca l'Agenda 2030, i cada una segueix sempre la mateixa estructura:

• Títol
• Introducció
• Objectius
• Competències clau
• Continguts amb què es relaciona
• Descripció de l'activitat
• Notes per al professorat
• Veiem pel·lícules
• Notes per a l'alumnat
• Propostes per nivells
• + ANIMALETA

Rol del professorat

L'alumnat és protagonista del seu aprenentatge, mentre que el professorat es revela com a dinamitzador/a i com a facilitador/a, que:

• Estimula el diàleg i orienta els debats.
• Formula preguntes que desperten la mirada crítica de l'alumnat sobre els temes abordats.
• Dinamitza el treball grupal i facilita la participació i el sentit de pertinença de tots els estudiants.
• Reforça les aportacions individuals i la seua contribució a la construcció col·lectiva del coneixement.
• Treballa en la direcció de comprometre l'alumnat en el procés d'aprenentatge.

animación: la preproducción (idear, proyectar), la producción (producir), la postproducción (editar) y la difusión (presentar).También se sugieren alternativas o ideas para investigar otros temas o nuevos materiales. De este modo, las actividades que se proponen entroncan con algunos de los contenidos que tradicionalmente se vienen abordando en el tiempo de tutoría: la educación intercultural, la educación en valores, la educación para la salud, la educación emocional, la educación para la solidaridad o la educación medioambiental, entre otras.

Encontraras todos los videos y materiales referenciados en esta guía en la web de ANIMALETA: grupoanimacion.upv.es/animaleta

Estructura de las actividades

Al utilizar por primera vez ANIMALETA, se recomienda ver los vídeos 1, 2 y 3 (web ANIMALETA), para introducirnos en el kit, la tablet y el software, así como entender cómo funciona la animación. Estos vídeos pueden ser revisados por el profesorado, con o sin el alumnado, como refuerzo a las actividades. Los vídeos tienen opción de descarga, para poder utilizarlos sin conexión a Internet.

El hilo conductor de las actividades son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) marcados en la Agenda 2030, y cada una de ellas sigue siempre la misma estructura:

- Título
- Introducción
- Objetivos
- Competencias clave
- Contenidos con los que se relaciona
- Descripción de la actividad
- Notas para el profesorado
- Vemos películas
- Notas para el alumnado
- Propuestas por niveles
- + ANIMALETA

Rol del profesorado

El alumnado es protagonista de su aprendizaje, mientras que el profesorado se revela como un dinamizador/a y como un facilitador, que:

- Estimula el diálogo y orienta los debates.
- Formula preguntas que despierten la mirada crítica del alumnado sobre los temas abordados.
- Dinamiza el trabajo grupal y facilita la participación y el sentido de pertenencia de todos los estudiantes.
- Refuerza las aportaciones individuales y su contribución a la construcción colectiva del conocimiento.
- Trabaja en la dirección de comprometer al alumnado en su proceso de aprendizaje.

Les i els docents tenen plena llibertat per a modelar els entorns d'aprenentatge, en funció dels ritmes i les capacitats del grup de referència, amb la finalitat de facilitar el desenvolupament de les competències entre l'alumnat. Des d'aquest enfocament, la classe en conjunt s'entén com un entorn d'aprenentatge, en el qual professorat i alumnat han de treballar col·lectivament com a aliats.

Recursos didàctics

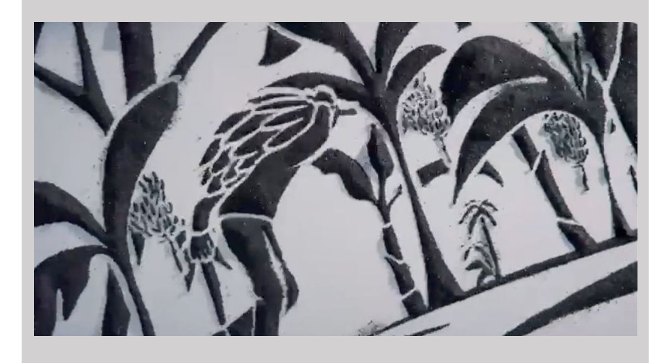
ANIMALETA inclou tot el que cal per a crear animacions sota càmera: un set o suport de gravació, una tauleta i materials que es poden utilitzar per a fer les activitats o bé per a demostracions del professorat i/o experimentacions a classe.

Les activitats que inclou la guia es desenvolupen a partir dels materials que inclou ANIMALETA, però s'estimularà que l'alumnat cree personatges propis i peces a partir de recursos de l'entorn, sempre amb una intenció didàctica. Els recursos poden procedir de l'entorn natural, del reciclatge i fins i tot es poden utilitzar xicotets objectes quotidians, i tots ofereixen un món de possibilitats.

La tècnica

La tècnica d'animació que proposa ANIMALETA consisteix a treballar directament sota l'objectiu de la càmera de la tauleta, tècnica que es coneix com a stop-motion o animació sota càmera. Aquesta tècnica és molt intuïtiva i permet que siga adaptada a diferents nivells amb facilitat. Al llarg de les activitats es faciliten exemples o vídeos que ens mostren múltiples possibilitats.

#ContigoRenaceremos de las cenizas | Plátano de Canarias



Espot publicitari realitzat amb la tècnica stop-motion utilitzant cendra de volcà.

+ ANIMALETA

"Més ANIMALETA" és un apartat en què trobaràs alguns suggeriments per a continuar explorant els temes proposats, així com els materials o els espais de gravació.

Tot és animable! La imaginació no té límits. T'atreveixes?

Las y los docentes tienen plena libertad para modelar los entornos de aprendizaje, en función de los ritmos y capacidades del grupo de referencia, con el fin de facilitar el desarrollo de las competencias entre el alumnado. Desde este enfoque, la clase en su conjunto es entendida como un entorno de aprendizaje, en el que profesorado y alumnado han de trabajar colectivamente como aliados.

Recursos didácticos

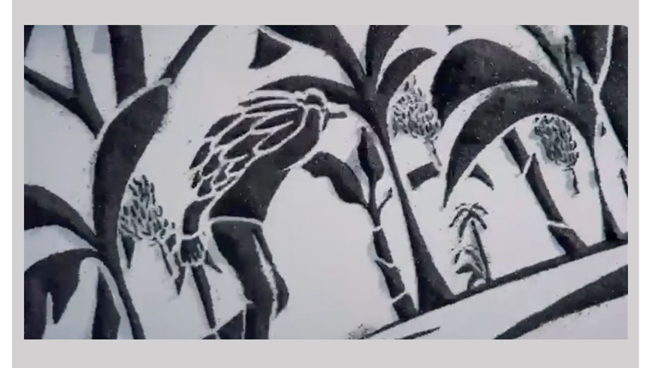
ANIMALETA incluye todo lo necesario para crear animaciones bajo cámara: un set o soporte de grabación, una tablet y materiales que pueden ser utilizados para realizar las actividades o bien para demostraciones del profesorado y/o experimentaciones en clase.

Las actividades incluidas en la guía se desarrollan a partir de los materiales que incluye ANIMALETA, pero se estimulará que el alumnado cree sus propios personajes y piezas a partir de recursos del entorno, siempre con una intención didáctica.
Los recursos pueden proceder del entorno natural, del reciclaje e incluso utilizar pequeños objetos cotidianos, todos ellos ofrecerán un mundo de posibilidades.

La técnica

La técnica de animación que propone ANIMALETA consiste en trabajar directamente bajo el objetivo de la cámara de la tablet, técnica que se conoce como stop motion o animación bajo cámara. Esta técnica es muy intuitiva y permite que sea adaptada a distintos niveles con facilidad. A lo largo de las actividades se facilitan ejemplos o videos que nos muestran múltiples posibilidades.

#ContigoRenaceremos de las cenizas | Plátano de Canarias



Spot publicitario realizado con la técnica stop motion utilizando cenizas de volcán.

+ ANIMALETA

Más ANIMALETA es un apartado en el que encontrarás algunas sugerencias para seguir explorando los temas propuestos, así como los materiales o espacios de grabación.

¡Todo es animable! La imaginación no tiene límites. ¿Te atreves?



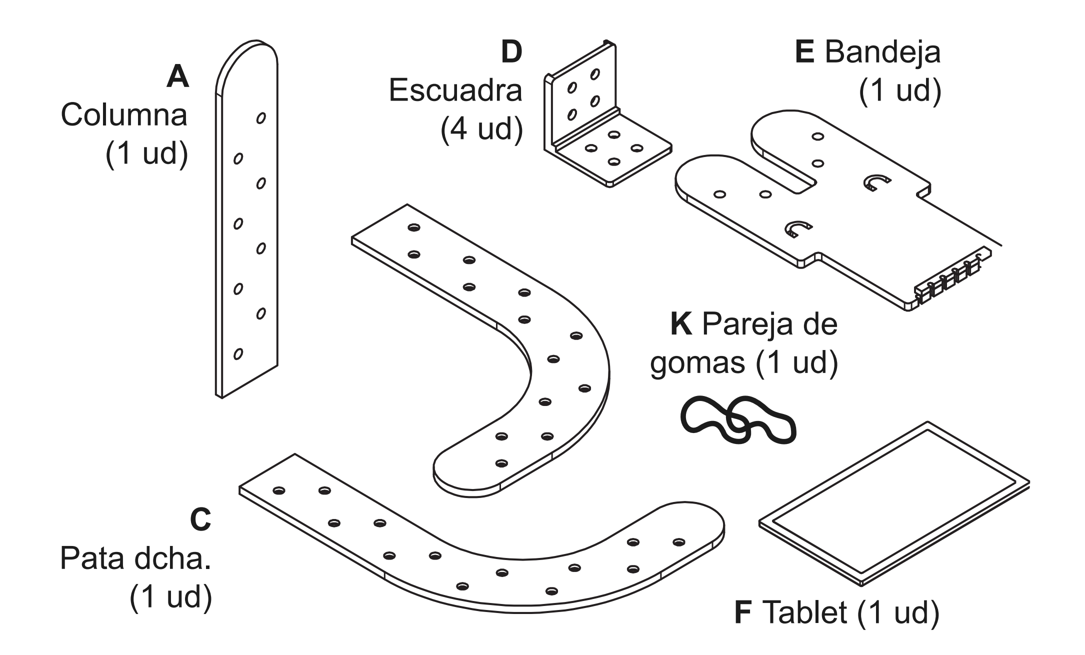
INSTRUCCIONS D'ÚS / INSTRUCCIONES DE USO

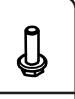


INSTRUCCIONES DE MONTAJE



Todas las piezas incluidas dentro de la maleta

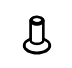




Tornillo DIN 6921 M10x30 (8 uds)



Tuerca DIN 6923 M10 (12 uds)

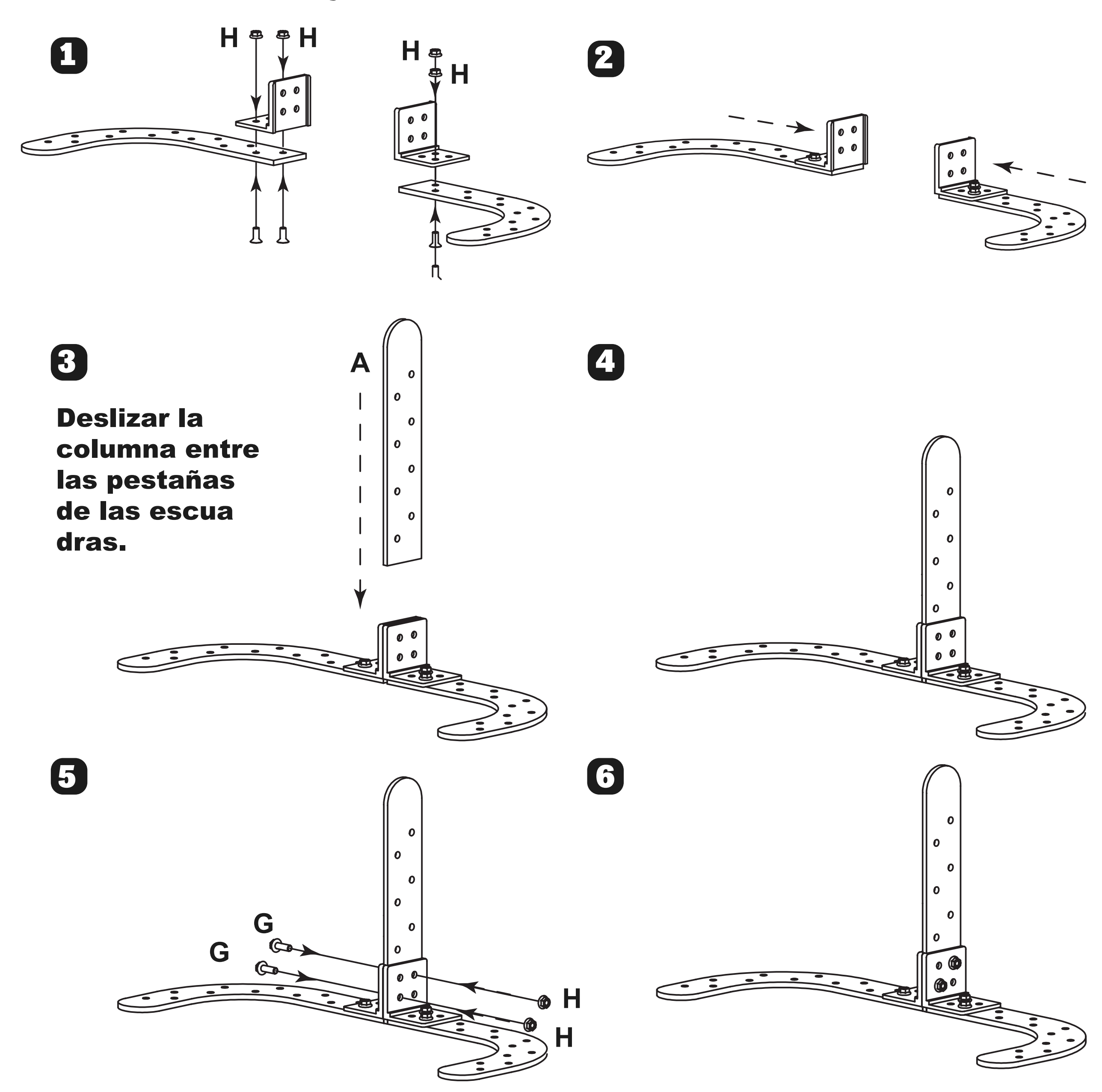


Tornillo DIN 7991 M10x25 (4 uds)



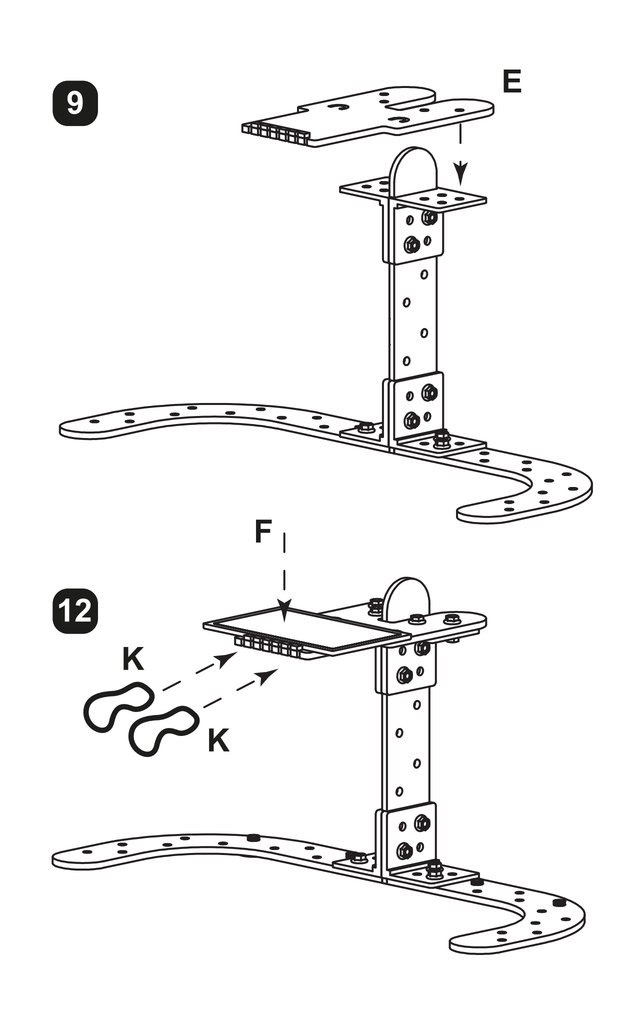
Ventosa con rosca (4 uds)

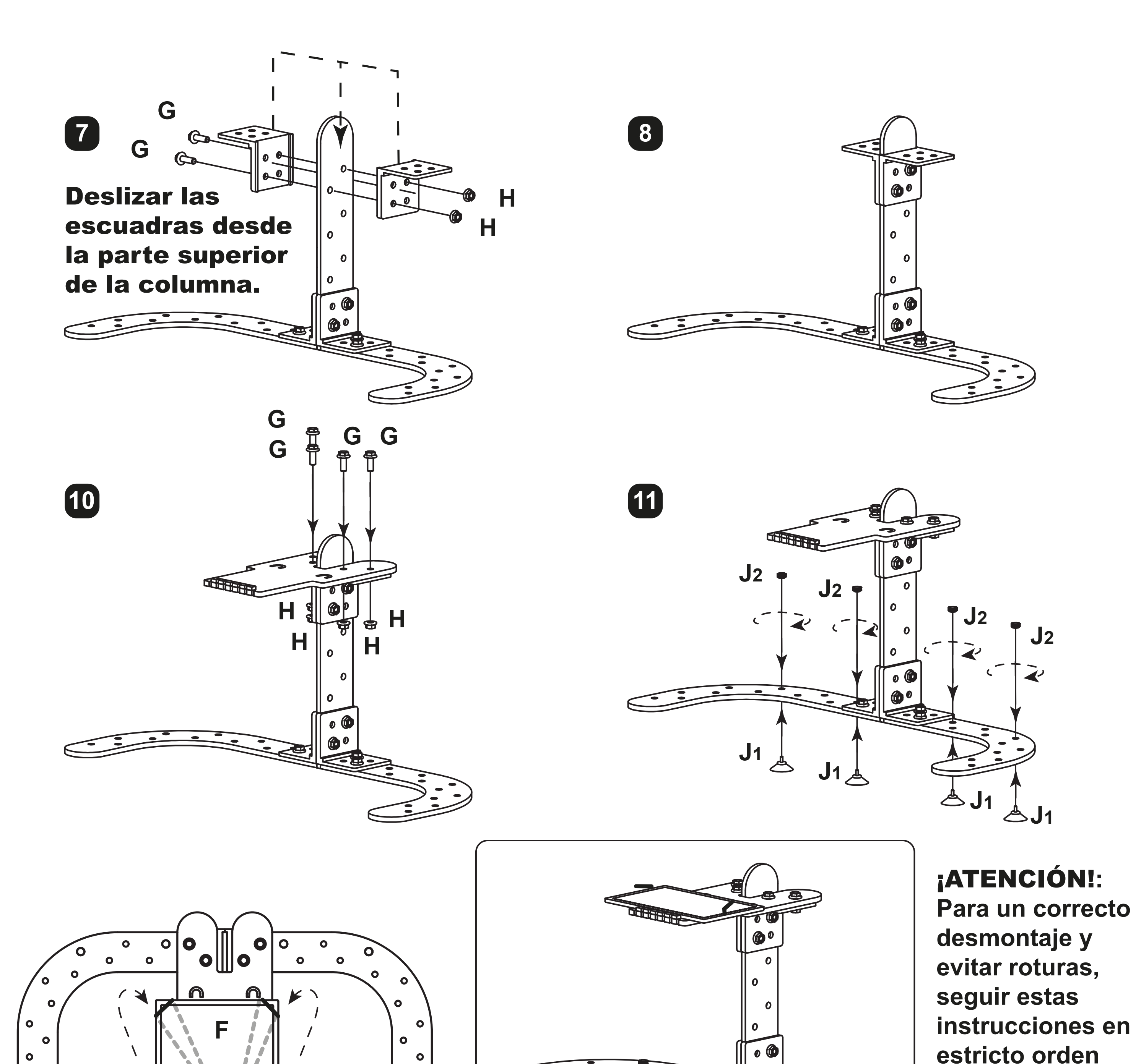
Realizar el apriete de todos los tornillos con la mano, sin hacer uso de herramientas en ningún momento del montaje.





INSTRUCCIONES DE MONTAJE




7
G
G
H
H
Deslizar las escuadras desde la parte superior de la columna.
8
10
G
G
G
G
H
H
H
H
11
J2
J2
J2
J2
J1
J1
J1
J1
F
K
K
¡ATENCIÓN!: Para un correcto desmontaje y evitar roturas, seguir estas instrucciones en estricto orden inverso, del paso 12 al 1.

¿Y SI NO TENGO ANIMALETA?

Puedes hacer las actividades de esta guía montando tu propio set de captura. ¡Cualquier cosa puede servirte! Estos son los requisitos básicos que necesitas para empezar a grabar:

• Una tablet (o smartphone).

• App Stop Motion Studio instalado en la tablet o smartphone (descarga gratuita / disponible para Android y iOS).

• Trípode para tablet o smartphone. Si no tienes trípode, puedes utilizar:

-Un palo selfie.

-Un atril que permita colocar el dispositivo en posición vertical.

-Una caja de cartón, a la que puedes hacer una ranura para encajarla en posición vertical o apoyarla encima tipo mesita, si quieres grabar bajo cámara.

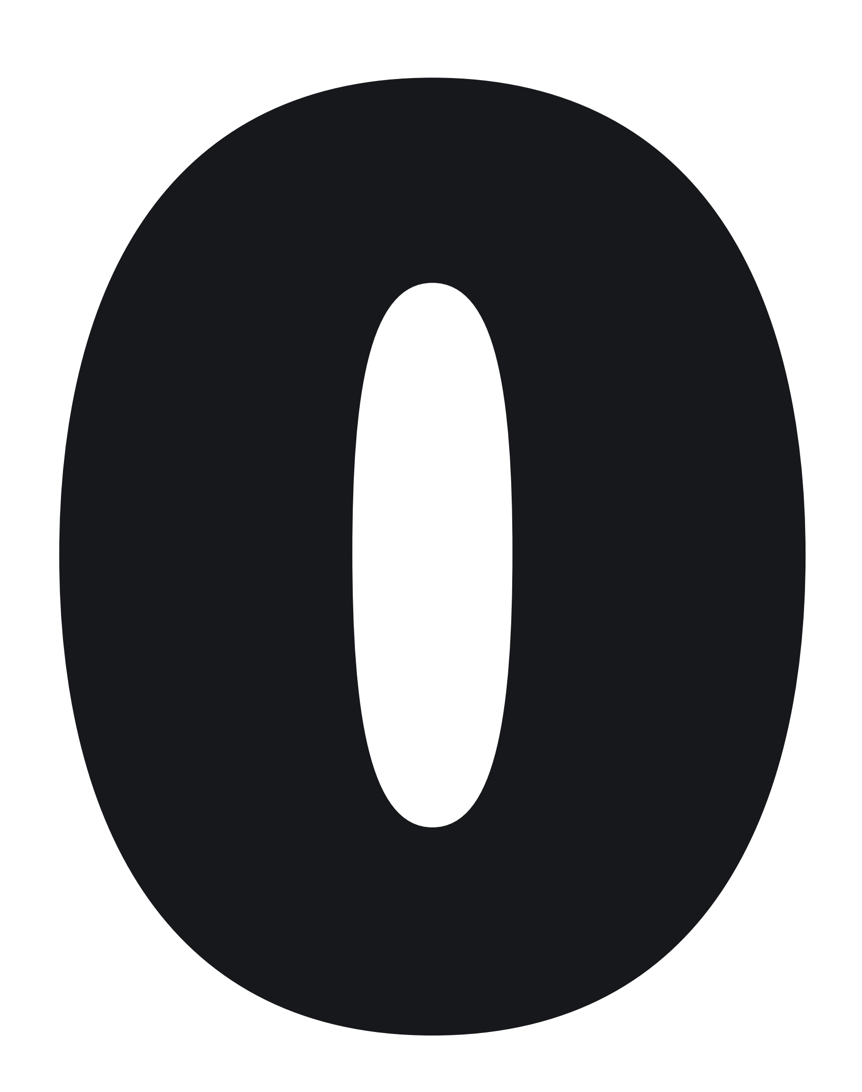
-Una pila de libros y cinta adhesiva de pintor para sujetar.

-Un trozo de plastilina.

Lo más importante es que el soporte sea lo más estable posible para que no se mueva la tablet o smartphone al grabar.

• Para el fondo, puedes dibujar un escenario, utilizar una cartulina o base neutra para crear el fondo o trabajar en otros espacios, por ejemplo, al aire libre.

• Puedes trabajar con luz natural, pero si quieres mejorar la iluminación, puedes utilizar un par de focos sencillos, por ejemplo, los que se sujetan con una pinza.


0

ACTIVITAT / ACTIVIDAD

SENSIBILITZAR I DONAR A CONÉIXER ELS ODS
SENSIBILIZAR Y DAR A CONOCER LOS ODS

Aquesta activitat pretén introduir l'alumnat en la importància d'aconseguir acords i prendre decisions, al mateix temps que introdueix els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS), que són el fil conductor d'aquesta guia.

Podem començar veient aquest curtmetratge a classe i fer-ne després una posada en comú:

***Neighbours*, Norman McLaren.**



El director Norman McLaren empra en aquest curtmetratge la tècnica de la pixilació, en la qual s'animen actors i objectes. La història que conta la pel·lícula Neighbours (Veïns) és una paràbola sobre dues persones que arriben a les mans per la possessió d'una flor.

Creieu que aquests veïns tenien la possibilitat d'arribar a un acord?

Si en aquest cas es tractava d'una xicoteta flor en un jardí, imagineu la dificultat de trobar consensos davant de problemàtiques globals.

Esta actividad pretende introducir al alumnado en la importancia de lograr acuerdos y tomar decisiones, al mismo tiempo que introduce los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que serán el hilo conductor de esta guía.

Podemos empezar viendo este cortometraje en clase y haciendo después una puesta en común

***Neighbours,* Norman McLaren.**



El director Norman McLaren emplea en este cortometraje la técnica de la pixilación, en la que se animan actores y objetos. La historia que cuenta la película Neighbours (vecinos) es una parábola sobre dos personas que llegan a las manos por la posesión de una flor.

¿Creéis que estos vecinos tenían posibilidad de llegar a un acuerdo?

Si en este caso se trataba de una pequeña flor en un jardín, imaginad la dificultad de encontrar consensos ante problemáticas globales.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

Aquesta activitat introdueix un debat semidirigit. Té com a finalitat identificar els grans problemes que assolen el planeta i, al mateix temps, adonar-se de com resulta de difícil arribar a acords per a prioritzar les necessitats.

1. S'agrupa els/les alumnes per parelles.

2. El professor o la professora planteja la situació següent al grup d'alumnes: "Imagineu per un moment que sou els grans líders del món i que teniu el poder i la responsabilitat de canviar les coses amb les vostres decisions. Si poguéreu fer-ho, quins són els tres problemes que solucionaríeu? Quins considereu més urgent solucionar per a aconseguir un món més sostenible?".

3. Es formen parelles. Durant 8 minuts cada parella treballa per a respondre a la pregunta formulada. Una vegada identificats els tres grans problemes, escriuen cada un en un foli.

4. S'ajunten 2 parelles i es demana a cada grup que arribe a un acord per a seleccionar els tres problemes més importants entre tots els proposats. Cal arribar a un consens.

5. Es formen grups de 8, i se'ls demana, de nou, que arriben a un acord per a triar, per consens, els tres problemes més importants del planeta.

6. En gran grup-classe, cada grup exposa els problemes identificats, que han anat redactant. El/la professor/a recull els folis i els col·loca en un mural visible.

7. Recollits tots els problemes triats, es demana al grup que n'elabore una llista prioritzada. La presa de decisions ha de fer-se per consens.

Al final d'aquesta activitat s'obri un debat, en què el/la professor/a tracta d'incidir sobre diverses qüestions clau del treball realitzat i de l'experiència viscuda per l'alumnat. Per a orientar el debat, el/la professor/a pot centrar-se en les següents preguntes orientatives:

Ha sigut difícil decidir quins problemes afecten el món?
Creieu que és possible paralitzar el canvi climàtic o les desigualtats que hi ha en molts països?
Quines dificultats heu trobat per a arribar a acords?
Han influït els vostres interessos personals en la presa de decisions?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad introduce un debate semidirigido. Su finalidad es identificar los grandes problemas que asolan el planeta, y, al mismo tiempo, darse cuenta de lo difícil que resulta llegar a acuerdos para priorizar las necesidades.

1. Se agrupa a los/as alumnos/as por parejas.

2. El profesor o la profesora plantea la siguiente situación al grupo de alumnado: “Imaginad, por un momento que sois los grandes líderes del mundo y que tenéis el poder y la responsabilidad para cambiar las cosas con vuestras decisiones. Si pudierais hacerlo, ¿Cuáles son los tres problemas que solucionaríais? ¿Cuáles consideráis más urgente solucionar para conseguir un mundo más sostenible?”

3. Se forman parejas. Durante 8 minutos cada pareja trabaja para responder a la pregunta formulada. Una vez identificados los tres grandes problemas, escriben cada uno de ellos en un folio.

4. Se juntan 2 parejas y se pide a cada grupo que llegue a un acuerdo para seleccionar los tres problemas más importantes de entre todos los propuestos. Hay que alcanzar un consenso.

5. Se forman grupos de 8, y se les pide, de nuevo, que lleguen a un acuerdo para elegir, por consenso, los tres problemas más importantes del planeta.

6. En gran grupo-clase, cada grupo expone los problemas identificados, y que han ido redactando. El/la profesor/a recoge los folios y los coloca en un mural visible.

7. Recogidos todos los problemas elegidos, se pide al grupo que elabore una lista priorizada. La toma de decisiones deberá realizarse por consenso.

Al término de esta actividad se abrirá un debate, donde el/la profesor/a tratará de incidir sobre diversas cuestiones clave del trabajo realizado y de la experiencia vivida por el alumnado. Para orientar el debate, el/la profesor/a puede centrarse en las siguientes preguntas orientativas:

¿Ha sido difícil decidir qué problemas afectan al mundo?
¿Creéis que es posible paralizar el cambio climático o las desigualdades que existen en muchos países?
¿Qué dificultades habéis encontrado para llegar a acuerdos?
¿Han influido vuestros intereses personales en la toma de decisiones?

És important que el professor o la professora incidisca en la reflexió sobre com s'ha arribat al consens: cessions, imposicions, pressions, confrontació... i que cada participant analitze el seu comportament durant la negociació. També és possible que el grup no haja aconseguit un acord en el temps establit, i haurà d'analitzar-se'n la raó. En acabar el debat, el tutor/a pot tancar amb la idea següent:

"Hem vist com resulta de difícil posar-se d'acord i analitzar els diferents problemes que hi ha en el planeta. No obstant això, el setembre de 2015, 193 països van aconseguir posar-se d'acord per a establir els 17 problemes més importants que calia resoldre durant els pròxims 15 anys, per a erradicar la pobresa, les desigualtats i les injustícies. Aquest pla d'acció es coneix com l'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible. I a continuació veurem en què consisteix."

L'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible, aprovada per l'Assemblea General de les Nacions Unides, és un pla d'acció global per a posar fi a la pobresa, lluitar contra la desigualtat i la injustícia, i fer front al canvi climàtic perquè ningú es quede arrere en el 2030. Quan es va aprovar el setembre de 2015, la comunitat internacional va reconéixer que el desenvolupament de l'educació a escala mundial és una de les claus fonamentals per a l'èxit dels 17 Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS).





































Es importante que el profesor o la profesora incida en la reflexión sobre cómo se ha llegado al consenso: cesiones, imposiciones, presiones, confrontación… y que cada participante analice su comportamiento durante la negociación. También es posible que el grupo no haya alcanzado un acuerdo en el tiempo establecido, y deberá analizarse la razón. Al acabar el debate, el tutor/a puede cerrar con la siguiente idea:

“Hemos visto lo difícil que resulta ponerse de acuerdo y analizar los distintos problemas que hay en el planeta. Sin embargo, en septiembre del año 2015, 193 países lograron ponerse de acuerdo para establecer los 17 problemas más importantes que había que resolver durante los próximos 15 años, para erradicar la pobreza, las desigualdades y las injusticias. Este Plan de Acción es conocido como la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Y a continuación veremos en qué consiste.”

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, es un plan de acción global para poner fin a la pobreza, luchar contra la desigualdad y la injusticia, y hacer frente al cambio climático para que nadie se quede atrás en el 2030. Cuando se aprobó en septiembre de 2015, la comunidad internacional reconoció que el desarrollo de la educación a nivel mundial es una de las claves fundamentales para el éxito de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).







































En aquest sentit, l'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible suposa un marc consensuat per als 193 països de les Nacions Unides, que van signar i es van comprometre a complir els 17 Objectius de Desenvolupament Sostenible, per a treballar temàtiques socials de manera integral i coordinada entre els agents educatius.

Els Objectius de Desenvolupament Sostenible, què són i com aconseguir-los.



Aquest vídeo d'animació de 6 minuts pretén donar a conéixer l'Agenda 2030 i els ODS en el seu context global i local, i de quina manera ens interpel·la, contribuint a crear una societat més informada i conscient, així com a realçar els valors de la sostenibilitat, l'equitat de gènere, la justícia, els drets humans i el paper que ha d'exercir una ciutadania activa i conscient.

Des de l'Agenda 2030 es proposa una visió multidimensional del desenvolupament humà sostenible, que es configura a través de la interacció de 5 dimensions que es retroalimenten entre si. Aquestes cinc dimensions o esferes d'acció recíproca es coneixen com les 5P.

1. **PERSONES**: posar fi a la pobresa i a la fam al món en qualsevol de les seues formes, així com la igualtat de totes les persones.

2. **PLANETA**: fomentar la protecció mediambiental del planeta, potenciant el consum i la producció sostenible, la gestió eficient dels recursos naturals i la lluita contra el canvi climàtic.

3. **PROSPERITAT**: s'adquireix un compromís perquè el progrés humà, en qualsevol de les seues formes (econòmic, social i tecnològic), es duga a terme en harmonia amb el medi ambient.

4. **PAU**: s'adquireix un compromís ferm per a lluitar per a construir societats pacífiques i justes en què els éssers humans puguen conviure sense violència i en pau.

5. **ALIANCES (PARTENARIAT)**: impulsar la creació d'aliances entre tots els agents implicats en el desenvolupament amb l'objectiu d'enfortir la pau mundial i impulsar el desenvolupament

En este sentido la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible supone un marco consensuado para los 193 países de las Naciones Unidas, que firmaron y se comprometieron a cumplir con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, para trabajar temáticas sociales de forma integral y coordinada entre los agentes educativos.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible, qué son y cómo alcanzarlos.



Este video de animación de 6 minutos pretende dar a conocer la Agenda 2030 y los ODS en su contexto global y local, y de qué manera nos interpela, contribuyendo a crear una sociedad más informada y consciente, así como a realzar los valores de la sostenibilidad, la equidad de género, la justicia, los derechos humanos y el papel que debe desempeñar una ciudadanía activa y consciente.

Desde la Agenda 2030 se propone una visión multidimensional del desarrollo humano sostenible, que se configura a través de la interacción de 5 dimensiones que se retroalimentan entre sí. Estas cinco dimensiones o esferas de acción recíproca se conocen como las 5P.

1. **PERSONAS**: Poner fin a la pobreza y al hambre en el mundo en cualquiera de sus formas, así como la igualdad de todas las personas.

2. **PLANETA**: Fomentar la protección medioambiental del planeta, potenciando el consumo y la producción sostenible, la gestión eficiente de los recursos naturales y la lucha contra el cambio climático.

3. **PROSPERIDAD**: Se adquiere un compromiso para que el progreso humano, en cualquiera de sus formas (económico, social y tecnológico) se lleve a cabo en armonía con el medio ambiente.

4. **PAZ**: Se adquiere un firme compromiso por luchar para la construcción de sociedades pacíficas y justas en las que los seres humanos puedan convivir sin violencia y en paz.

5. **ALIANZAS (PARTNERSHIP)**: Impulsar la creación de alianzas entre todos los agentes implicados en el desarrollo con el objetivo de fortalecer la paz mundial e impulsar el desarrollo

sostenible de la humanitat, alimentant un esperit de solidaritat mundial.

Les activitats proposades a través d'ANIMALETA parteixen d'un o dos objectius de desenvolupament sostenibles, però s'interrelacionen amb diversos d'aquests i al seu torn interaccionen amb diverses de les cinc dimensions.

Ara que coneixem alguna cosa més sobre els ODS, comencem!

3, 2, 1... ANIMACCIÓ!

sostenible de la humanidad, alimentando un espíritu de solidaridad mundial.

Las actividades propuestas a través de ANIMALETA parten de uno o dos objetivos de desarrollo sostenibles, pero se interrelacionan con varios de ellos y a su vez interaccionan con varias de las cinco dimensiones.

Ahora que conocemos algo más sobre los ODS, ¡empezamos!

¡3, 2, 1.... ANIMACCIÓN!



ACTIVITAT / ACTIVIDAD

ACCIÓ PEL CLIMA / ODS 13
ACCIÓN POR EL CLIMA / ODS 13

INTRODUCCIÓ

L'ODS 13, Acció pel clima, convida a adoptar mesures urgents per a combatre el canvi climàtic i els seus efectes.

Aquest objectiu de desenvolupament sostenible pretén treballar per a adoptar les mesures necessàries per a afrontar responsabilitats i facilitar un futur pròsper, solidari i compatible amb la seguretat climàtica i els límits del planeta.

L'ús sostenible dels recursos naturals, incloent-hi els boscos, és un principi fonamental de l'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible. Els boscos contribueixen a la mitigació i l'adaptació al canvi climàtic.

Una de les metes d'aquest ODS és l'educació i la sensibilització. Es pretén millorar l'educació, la sensibilització i la capacitat humana i institucional respecte de la mitigació del canvi climàtic, l'adaptació a aquest, la reducció dels seus efectes i l'alerta primerenca.

OBJECTIUS

Introduir el tema de la crisi climàtica utilitzant ANIMALETA com a recurs didàctic, per a abordar els materials sostenibles.

Específics:

• Conéixer i classificar els materials amb els quals s'ha fabricat ANIMALETA.

• Sensibilitzar l'alumnat sobre les actuacions que poden dur a terme per a contribuir a una sostenibilitat major.

• Identificar el procés de reciclatge com una mesura de desenvolupament sostenible.

INTRODUCCIÓN

El ODS 13, Acción por el clima, invita a adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

Este Objetivo de Desarrollo Sostenible pretende trabajar para adoptar las medidas necesarias para afrontar responsabilidades y facilitar un futuro próspero, solidario y compatible con la seguridad climática y los límites del planeta.

El uso sostenible de los recursos naturales, incluidos los bosques, es un principio fundamental de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Los bosques contribuyen a la mitigación y adaptación al cambio climático.

Una de las metas de este ODS es la educación y sensibilización. Se pretende mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional respecto a la mitigación del cambio climático, la adaptación a él, la reducción de sus efectos y la alerta temprana.

OBJETIVOS

Introducir el tema de la crisis climática utilizando ANIMALETA como recurso didáctico, para abordar los materiales sostenibles.

Específicos:

• Conocer y clasificar los materiales con los que ha sido fabricada ANIMALETA.

• Sensibilizar al alumnado sobre las actuaciones que pueden llevar a cabo para contribuir a una mayor sostenibilidad.

• Identificar el proceso de reciclaje como una medida de desarrollo sostenible.

COMPETÈNCIES CLAU

Aquesta activitat contribueix el desenvolupament de:

- Competència lingüística
- Competències socials i cíviques
- Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor
- Competència digital
- Competència d'aprendre a aprendre

CONTINGUTS AMB QUÈ ES RELACIONA

Àrea de ciències naturals	La matèria i l'energia
	La tecnologia
	Iniciació a l'activitat experimental
Àrea de llengües	La llengua oral: parlar i escoltar
	Coneixement de vocabulari específic
Àrea de valors socials i cívics	La convivència i els valors
Àrea d'educació plàstica i visual	Educació audiovisual
	Expressió artística
Àrea de matemàtiques	Mesures
Àrea de ciències socials	Las empremtes del temps

COMPETENCIAS CLAVE

Esta actividad contribuye al desarrollo de:

- Competencia lingüística
- Competencias sociales y cívicas
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Competencia digital
- Competencia de aprender a aprender

CONTENIDOS CON LOS QUE SE RELACIONA

Área de Ciencias Naturales	La materia y la energía
	La tecnología
	Iniciación a la actividad experimental
Área de lenguas	La lengua oral: hablar y escuchar
	Conocimiento de vocabulario específico
Área de valores sociales y cívicos	La convivencia y los valores
Área de educación plástica y visual	Educación audiovisual Expresión artística
Área de matemáticas	Medidas
Área de ciencias sociales	Las huellas del tiempo

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

L'activitat tracta d'introduir l'alumnat a l'eina ANIMALETA i pretén iniciar-lo en el reciclatge i la recol·lecció de materials amb què treballar a l'aula.

Per a començar, es presenta ANIMALETA com si es tractara d'un unboxing (desempaquetament), un format atractiu, molt popular en les xarxes socials. Això ens permet parlar dels materials sostenibles amb què està construïda (fusta de bedoll, filament PLA, paper...).

Després de conéixer els materials amb què està dissenyada, podem abordar com es recicla cada material: materials sostenibles derivats (fusta de bedoll, paper, PLA), materials naturals (pals, pedres, corfes de fruita seca) i materials tecnològics (tauleta).

ANIMALETA inclou materials per a treballar a l'aula, però es pretén incentivar que l'alumnat reculla materials propis, i aprofitar-ho per a reflexionar sobre els objectes que ens envolten i el reciclatge (paper, cartó, tela, fusta, materials de la naturalesa...). Amb els materials recollits es genera un repositori, que es classifica i s'utilitza per a treballar amb el kit.

Aquesta activitat permet conscienciar l'alumnat sobre la importància de la reutilització, mostrant que els materials que ens envolten tenen més d'una vida. Utilitzar recursos de l'entorn amb una intenció didàctica ofereix tot un món de possibilitats.

A més, a través d'aquesta activitat abordem les fases de creació d'un projecte amb animació: preproducció (idear, projectar), producció (produir), postproducció (editar) i difusió (presentar).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad trata de introducir al alumnado a la herramienta ANIMALETA y pretende iniciarle en el reciclaje y la recolección de materiales con los que trabajar en el aula.

Para empezar, se presentará ANIMALETA como si se tratara de un unboxing (desempaquetado), un formato atractivo, muy popular en redes sociales. Esto nos permitirá hablar de los materiales sostenibles con los que está construida (madera de abedul, filamento PLA, papel...).

Tras conocer los materiales con los que está diseñada, podemos abordar cómo se recicla cada material: materiales sostenibles derivados (madera de abedul, papel, PLA) materiales naturales (palos, piedras, cáscaras de frutos secos) y materiales tecnológicos (tablet).

ANIMALETA incluye materiales para trabajar en el aula, pero se pretende incentivar que el alumnado recoja sus propios materiales, aprovechando para reflexionar sobre los objetos que nos rodean y el reciclaje (papel, cartón, telas, maderas, materiales de la naturaleza...). Con los materiales recogidos se generará un repositorio, que será clasificado y utilizado para trabajar con el kit.

Esta actividad permite concienciar al alumnado sobre la importancia de la reutilización, mostrando que los materiales que nos rodean tienen más de una vida. Utilizar recursos del entorno con una intención didáctica ofrece todo un mundo de posibilidades.

Además, a través de esta actividad abordaremos las fases de creación de un proyecto con animación: preproducción (idear, proyectar), producción (producir), postproducción (editar) y difusión (presentar).

NOTES PER AL PROFESSORAT

ANIMALETA ens permet abordar el tema de l'acció pel clima i els materials sostenibles a partir d'un objecte. Utilitzant el mètode inductiu podem tractar d'identificar els materials amb què està realitzada ANIMALETA.

Podrem analitzar quins materials són sostenibles i quins no, per a fer una classificació i esbrinar com es recicla cada un.

- Presentar ANIMALETA (vídeo 1).
- Introduir el tema: ODS 13 Acció pel clima.
- Plantejar l'activitat i fases de treball.

Per a introduir l'activitat a l'alumnat es poden llançar preguntes que ens acosten al tema d'estudi, per exemple:

Què és un material sostenible?

a) Un que va començar a funcionar fa molt de temps i que encara continua funcionant.
b) Un material que produeix residus tòxics.
c) Un material que no causa danys al medi ambient.

Un material sostenible és aquell que és responsable amb el medi ambient, és a dir, que és o pot ser reciclat, que pot ser natural, que no conté elements tòxics i que en el seu cicle de vida presenta una reducció de l'ús dels recursos. Característiques:

- Que procedisca de la naturalesa.
- Que siga saludable per a les persones.
- Que dure amb el pas del temps.

Veiem ara quins materials componen ANIMALETA:

A partir de l'observació d'ANIMALETA l'alumnat va escrivint en la pissarra o dient en veu alta quins materials reconeix:

- Pals, pedres, corfes d'anou
- Fusta (tall làser)
- Paper reciclat o ecològic
- Cartolina reciclada o ecològica
- Cartó reciclat o ecològic
- Corretja de cotó
- Gomes elàstiques
- PLA (bioplàstic, impressió 3D)
- Espiral
- Enquadernadors de metall i reblons
- Tauleta (vidre tàctil, pantalla LCD, placa base, bateria recarregable i carcassa)
- Carregador

NOTAS PARA EL PROFESORADO

ANIMALETA nos permite abordar el tema de la acción por el clima y los materiales sostenibles a partir de un objeto. Utilizando el método inductivo podemos tratar de identificar los materiales con los que está realizada ANIMALETA.

Podremos analizar qué materiales son sostenibles y cuáles no, para hacer una clasificación y averiguar cómo se recicla cada uno de ellos.

- Presentar ANIMALETA (vídeo 1).
- Introducir el tema:
  ODS 13 Acción por el clima.
- Plantear la actividad y fases de trabajo.

Para introducir la actividad al alumnado se pueden lanzar preguntas que nos acerquen al tema de estudio, por ejemplo:

¿Qué es un material sostenible?

a) Uno que empezó a funcionar hace mucho tiempo y que todavía sigue funcionando.
b) Un material que produce residuos tóxicos
c) Un material que no causa daños al medio ambiente

Un material sostenible es aquel que es responsable con el medio ambiente, es decir, que es o puede ser reciclado, que puede ser natural, que no contenga elementos tóxicos y que en su ciclo de vida presente una reducción del uso de los recursos. Características:

- Que proceda de la naturaleza
- Que sea saludable para las personas
- Que dure con el paso del tiempo

Vemos ahora qué materiales componen ANIMALETA:

A partir de la observación de ANIMALETA el alumnado va escribiendo en la pizarra o diciendo en voz alta qué materiales reconoce:

- Palos, piedras, cáscaras de nuez
- Madera (corte láser)
- Papel reciclado o ecológico
- Cartulina reciclado o ecológico
- Cartón reciclado o ecológico
- Correa de algodón
- Gomas elásticas
- PLA (bioplástico, impresión 3D)
- Espiral o gusanillo
- Encuadernadores de metal y remaches
- Tablet (cristal táctil, pantalla LCD, placa madre, batería recargable y carcasa)
- Cargador

A mesura que coneixem els materials, podem realitzar diferents activitats en funció del cicle. Els primers cicles es poden centrar en els contenidors de reciclatge (colors, materials). Per exemple, ara que coneixes els materials d'ANIMALETA, quins diries que són reciclats o sostenibles i quins no? En quin contenidor es recicla cada un?

ECOEMBES: https://ecoembesdudasreciclaje.es/contenedores-de-reciclaje/

Tipus	**Materials**	**Contenidors**
Naturals: trobats	Pals, pedres, corfes d'anou	Contenidor d'orgànics (marró)
Naturals: fusta	Fusta (tall làser i CNC —control numèric per ordinador—)	Contenidor marró
Derivats: fusta	Paper reciclat o ecològic	Contenidor de paper i cartó (blau)
	Cartolina reciclada o ecològica	Contenidor blau
	Cartó reciclat o ecològic	Contenidor blau
Fabricats: vegetals	Corretja de cotó	Contenidor de restes (grisa)
Derivats: cautxú	Gomes elàstiques	Contenidor gris
Fabricats: bioplàstics	PLA (impressió 3D)	Contenidor marró
Processats: metalls	Espiral	Contenidor d'envasos de plàstic, llandes i brics (groc)
	Enquadernadors de metall i reblons	Contenidor groc
Fabricats: materials tecnològics	Tauleta (vidre tàctil, pantalla LCD, placa base, bateria recarregable, i carcassa) Carregador	Els aparells tecnològics cal portar-los a un punt net.

Conforme vayamos conociendo los materiales podemos realizar distintas actividades en función del ciclo. En los primeros ciclos se puede centrar en los contenedores de reciclaje (colores, materiales). Por ejemplo, ahora que conoces los materiales de ANIMALETA ¿qué materiales dirías que son reciclados o sostenibles y cuáles no? ¿En qué contenedor se recicla cada uno de ellos?

ECOEMBES: https://ecoembesdudasreciclaje.es/contenedores-de-reciclaje/

Tipo	Materiales	Contenedores
Naturales: encontrados	Palos, piedras, cáscaras de nuez	Contenedor de orgánicos (marrón)
Naturales: madera	Madera (corte láser y CNC (control numérico por computador)	Contenedor marrón
Derivados: madera	Papel reciclado o ecológico	Contenedor de papel y cartón (azul)
	Cartulina reciclado o ecológico	Contenedor azul
	Cartón reciclado o ecológico	Contenedor azul
Fabricados: vegetales	Correa de algodón	Contenedor de restos (gris)
Derivados: Caucho	Gomas elásticas	Contenedor gris
Fabricados: Bioplásticos	PLA (impresión 3D)	Contenedor marrón
Procesados: metales	Espiral o gusanillo	Contenedor de envases de plástico, latas y briks (amarillo)
	Encuadernadores de metal y remaches	Contenedor amarillo
Fabricados: materiales tecnológicos	Tablet (cristal táctil, pantalla LCD, placa madre, batería recargable y carcasa) Cargador	Los aparatos tecnológicos hay que llevarlos a un punto limpio.

En la resta de cicles es pot aprofundir en els tipus de materials, les seues característiques i classificació, per exemple:

Paper sostenible

Encara que el paper és present en quasi tots els moments del dia, no som conscients dels impactes ambientals associats a la seua producció. El teu paper és important en aquesta història. Disminueix el seu consum i dona-li una nova oportunitat.

Descobreix ací què pots fer:

https://www.tenerife.es/portalcabtfe/images/PDF/temas/medio_ambiente/NA_Monografico_Papel_Sostenible.pdf

Què és el PLA?

El filament PLA és un termoplàstic fabricat a base de recursos renovables com el midó de dacsa, arrels de tapioca o la canya de sucre, a diferència d'altres materials de la indústria fets principalment a base de petroli. A causa dels seus orígens més ecològics, aquest material ha començat a popularitzar-se dins de la indústria, i hem començat a veure'l en productes varis, aplicacions mèdiques o productes alimentaris.

També podem convidar l'alumnat a reflexionar sobre els materials que ens envolten (a classe o a casa) i parlar de l'impacte mediambiental. Es pot plantejar algun treball curt i específic sobre materials per a reforçar a casa el que s'ha aprés a classe.

En el resto de ciclos se puede profundizar en los tipos de materiales, sus características y clasificación, por ejemplo:

Papel sostenible

Aunque el papel está presente en casi todos los momentos del día, no somos conscientes de los impactos ambientales asociados a su producción. Tu papel es importante en esta historia. Disminuye su consumo y dale una nueva oportunidad.

Descubre aquí qué puedes hacer:

https://www.tenerife.es/portalcabtfe/images/PDF/temas/medio_ambiente/NA Monografico_Papel_Sostenible.pdf

¿Qué es el PLA?

El filamento PLA es un termoplástico fabricado a base de recursos renovables como el almidón de maíz, raíces de tapioca o caña de azúcar. A diferencia de otros materiales de la industria hechos principalmente a base de petróleo. Debido a sus orígenes más ecológicos este material ha comenzado a popularizarse dentro de la industria, y hemos comenzado a verlo en productos varios, aplicaciones médicas o productos alimentarios.

También podemos invitar al alumnado a reflexionar en torno a los materiales que nos rodean (en clase o en casa) y hablar del impacto medioambiental. Se puede plantear algún trabajo corto y específico sobre materiales para reforzar en casa lo aprendido en clase.

VEMOS PELÍCULAS

Comença veient curtmetratges a classe i fent una posada en comú: de què tracten les pel·lícules? Quins materials s'utilitzen?

***Elementos / Tierra*, Juan Pablo Zaramella**
L'anunci està realitzat amb la tècnica de stop-motion, utilitzant terra i plantes.



***Tutorial-Stop motion en la naturaleza*, César Díaz Meléndez**
Tutorial breu amb trucs per a animar amb stop-motion en la naturalesa.



***Muedra*, César Díaz Meléndez (tràiler)**
Aquest curtmetratge tracta de com la vida pot sorgir en qualsevol part, la naturalesa actua de manera estranya i els dies poden durar minuts. Encara que tot ens resulte familiar, res és el que sembla en aquest lloc. El cicle de la vida vist des d'una perspectiva diferent.



***Elementos / Agua*, Juan Pablo Zaramella**
Anunci realitzat amb la tècnica de stop-motion utilitzant aigua real sobre una superfície plana.



VEMOS PELÍCULAS

Empieza viendo cortometrajes en clase y haciendo una puesta en común: ¿de qué tratan las películas? ¿qué materiales se utilizan?

***Elementos / Tierra*, Juan Pablo Zaramella**
El anuncio está realizado con la técnica de stop motion, utilizando tierra y plantas.



***Tutorial-Stop motion en la naturaleza*, César Díaz Meléndez**
Pequeño tutorial con trucos para animar stop motion en la naturaleza.



***Muedra*, César Díaz Meléndez (trailer)**
Este cortometraje trata de cómo la vida puede surgir en cualquier parte, la naturaleza actúa de forma extraña y los días pueden durar minutos. Aunque todo nos resulte familiar, nada es lo que parece en este lugar. El ciclo de la vida visto desde una perspectiva diferente.



***Elementos / Agua*, Juan Pablo Zaramella**
Anuncio realizado con la técnica de stop motion utilizando agua real sobre una superficie plana.



NOTES PER A L'ALUMNAT

• Recollir materials i caixes per a emmagatzemar-los (treball individual).

• Classificar els materials a classe (treball en grup)

• Apegar una etiqueta en l'exterior de cada caixa que indique el contenidor de reciclatge.

• Pensar una idea per a animar utilitzant els materials de reciclatge, formes articulables i materials de la naturalesa (treball per grups).

• Preparar els materials necessaris per a l'animació.

• Gravar l'animació (per grups).

• Presentar a classe explicant el procés i mostrar la idea final (per grups).

NOTAS PARA EL ALUMNADO

• Recoger materiales y cajas para almacenarlos (trabajo individual).

• Clasificar los materiales en clase (trabajo en grupo)

• Pegar una etiqueta en el exterior de cada caja indicando el contenedor de reciclaje.

• Pensar una idea para animar utilizando los materiales de reciclaje, formas articulables y materiales de la naturaleza (trabajo por grupos).

• Preparar los materiales necesarios para la animación.

• Grabar la animación (por grupos).

• Presentar en clase explicando el proceso y mostrar la idea final (por grupos).

PROPOSTES PER NIVELLS D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

1r cicle: bases del reciclatge

1. Recollir cartó, paper, materials de rebuig o de la naturalesa per a donar-los una segona vida. Per exemple: paper o cartó per a dibuixar i pintar, taps de botelles, restes de teles...
2. Classificar els materials per tipus o característiques similars.
3. Identificar cada caixa amb el contenidor on es recicla cada material.
4. Gravar una animació que mostre la transformació per metamorfosi d'aquests materials.
5. Presentar-ho a classe.

2n cicle: mesures exemplars per al canvi climàtic

A partir de l'ODS 13, crear una xicoteta campanya que reculla algunes de les mesures exemplars relacionades amb el canvi climàtic, per exemple: el reciclatge, tancar aixetes, elaborar compost, plantar arbres, apagar llums.

Tota la classe:

1. Treballar el tema a classe.
2. Buscar un lema per a la campanya.

Treball per equips:

3. Seleccionar una mesura exemplar.
4. Pensar idees per a l'animació.
5. Recollir els materials de rebuig o altres objectes, necessaris per a la nostra proposta, utilitzant materials de reciclatge.
6. Gravar l'animació.
7. Editar els vídeos per a fer una projecció en el col·legi.
8. Presentar el resultat a altres nivells.

3r cicle: mesures exemplars per al canvi climàtic (el cicle de l'aigua)

A partir de l'ODS 13, crear animacions breus que mostren el cicle de l'aigua o mesures per a reutilitzar-la, per exemple: recollir l'aigua de pluja per a reg o per a utilitzar en el WC, aprofitar l'aigua de la dutxa o tancar aixetes.

Tota la classe:

9. Treballar el tema a classe.
10. Buscar un lema per a les animacions.

PROPUESTAS POR NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1º ciclo: Bases del reciclaje

1. Recoger cartón, papel, materiales de deshecho o de la naturaleza para darle una segunda vida. Por ejemplo: papel o cartón para dibujar y pintar, tapones de botellas, restos de telas...
2. Clasificar los materiales por tipos o características similares.
3. Identificar cada caja con el contenedor en el que se recicla cada material.
4. Grabar una animación que muestre la transformación por metamorfosis de estos materiales.
5. Presentarlo en clase.

2º ciclo: Medidas ejemplares para el cambio climático

A partir del ODS 13, crear una pequeña campaña que recoja algunas de las medidas ejemplares relacionadas con el cambio climático, por ejemplo: el reciclaje, cerrar grifos, elaborar compost, plantar árboles, apagar luces.

Toda la clase:

1. Trabajar el tema en clase.
2. Buscar un lema para la campaña.

Trabajo por equipos:

3. Seleccionar una medida ejemplar.
4. Pensar ideas para la animación.
5. Recoger los materiales de desecho u otros objetos, necesarios para nuestra propuesta, utilizando materiales de reciclaje.
6. Grabar la animación.
7. Editar los vídeos para hacer una proyección en el colegio.
8. Presentar el resultado a otros niveles.

3º ciclo: Medidas ejemplares para el cambio climático (el ciclo del agua)

A partir del ODS 13, crear pequeñas animaciones que muestren el ciclo del agua o medidas para reutilizarla, por ejemplo: recoger el agua de lluvia para riego o para utilizar en el WC, aprovechar el agua de la ducha o cerrar grifos.

Toda la clase:

9. Trabajar el tema en clase.
10. Buscar un lema para las animaciones.

Treball per equips:

11. Seleccionar una mesura exemplar.
12. Pensar idees per a l'animació.
13. Recollir els materials de rebuig o altres objectes, necessaris per a la nostra proposta, utilitzant materials de reciclatge.
14. Gravar l'animació.
15. Editar els vídeos per a fer una projecció en el col·legi.
16. Presentar el resultat en altres nivells.

+ ANIMALETA

MÉS ANIMALETA t'ofereix alguns suggeriments per a continuar explorant el tema.

BATUDA DE NETEJA EN... el pati, el parc, la platja...

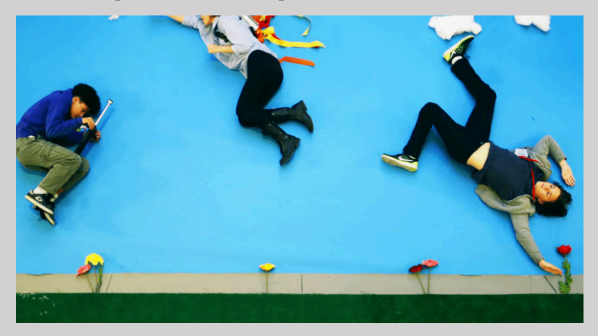
Organitzar una neteja comunitària del pati de l'escola, d'un parc pròxim i gravar un curt breu de conscienciació, utilitzant la tècnica de la pixilació.

Segueix els exemples i llança't a experimentar.

T'atreveixes?

• Veure els vídeos.
• Seleccionar un espai.
• Proposar idees.
• Distribuir rols en l'equip (tota la classe) per especialitats: actors/actrius, animadors/ores, dissenyadors/ores del set, directors/ores...
• Editar els plànols.
• Presentar el treball en altres classes.

Què és pixilation o pixilació?



Animació de persones i objectes a escala real.

LLEGIU: https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-pixilation-pixilacion/

També utilitza aquesta tècnica el curtmetratge Neighbours ('Veïns'), de Norman McLaren, que apareix en l'activitat d'introducció (activitat 0).

Trabajo por equipos:

11. Seleccionar una medida ejemplar.
12. Pensar ideas para la animación.
13. Recoger los materiales de desecho u otros objetos, necesarios para nuestra propuesta, utilizando materiales de reciclaje.
14. Grabar la animación.
15. Editar los vídeos para hacer una proyección en el colegio.
16. Presentar el resultado a otros niveles.

+ ANIMALETA

MÁS ANIMALETA te ofrece algunas sugerencias para seguir explorando el tema.

BATIDA DE LIMPIEZA EN... el patio, el parque, la playa...

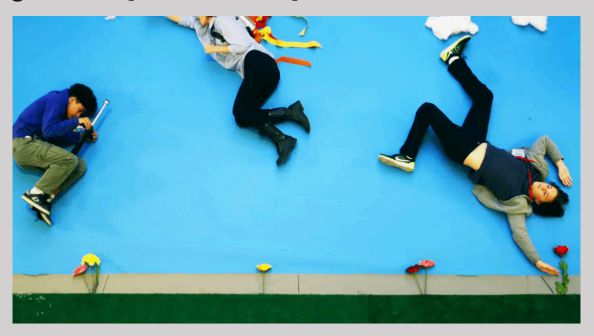
Organizar una limpieza comunitaria del patio del cole, de un parque cercano y grabar un pequeño corto de concienciación, utilizando la técnica de la pixilación.

Sigue los ejemplos y lánzate a experimentar.

¿Te atreves?

- Ver los vídeos.
- Seleccionar un espacio.
- Proponer ideas.
- Distribuir roles en el equipo (toda la clase) por especialidades: actores/actrices, animadores/as, diseñadores/as del set, directores/as...
- Editar los planos.
- Presentar el trabajo en otras clases.

¿Qué es pixilation o pixilación?

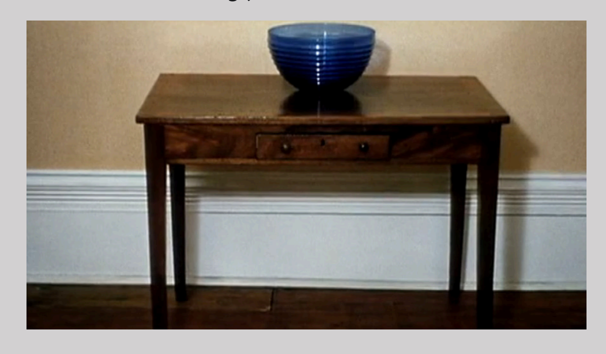


Animación de personas y objetos a escala real.

LEER: https://cinemasaturno.com/cinefilos/que-es-pixilation-pixilacion/

También utiliza esta técnica el cortometraje Neighbours (Vecinos), de Norman McLaren, que aparece en la actividad de introducción (Actividad 0).

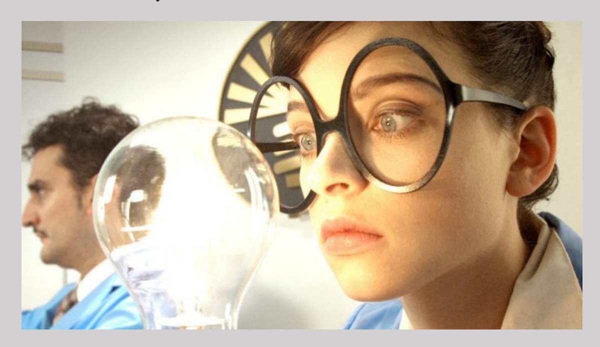
Furniture Poetry, de Paul Bush.



Com es pot demostrar que aquesta taula no s'esvaeix o canvia de forma quan se li dona l'esquena?

El cineasta Paul Bush contribueix a aquest debat filosòfic canviant les taules, les cadires, els pitxers, les fruites i tot el que hi ha a sa casa.

Luminaris, de Juan Pablo Zaramella.



En un món on la llum regna i marca el ritme de la vida, un home comú té un pla que pot canviar el rumb de les coses.

Com-s'ha-fet: Luminaris, de Juan Pablo Zaramella.



Darrere de les càmeres del curtmetratge Luminaris, des de la concepció fins a l'animació final.

Luminaris, de Juan Pablo Zaramella.



En un mundo en el que la luz reina y marca el ritmo de la vida, un hombre común tiene un plan que puede cambiar el rumbo de las cosas.

Cómo se hizo: _Luminaris_, de Juan Pablo Zaramella.



Detrás de las cámaras del cortometraje *Luminaris*, desde su concepción hasta la animación final.

Furniture Poetry, de Paul Bush.



¿Cómo se puede demostrar que esta mesa no se desvanece o cambia de forma en cuanto se le da la espalda?

El cineasta Paul Bush contribuye a este debate filosófico cambiando las mesas, las sillas, las jarras, las frutas y todo lo que hay en su casa.


2

ACTIVITAT / ACTIVIDAD

ALIMENTACIÓ SALUDABLE / ODS 3 i ODS 2

FAM ZERO / ODS 2

SALUT I BENESTAR / ODS 3

ALIMENTACIÓN SALUDABLE / ODS 3 y ODS 2

HAMBRE CERO / ODS 2

SALUD Y BIENESTAR /ODS 3

INTRODUCCIÓ

Tots podem començar per promoure i protegir la nostra pròpia salut i la del nostre entorn, prenent decisions ben informades i adquirint hàbits de vida saludables a partir de l'exercici físic i d'una alimentació adequada.

També podem conscienciar la nostra comunitat sobre la importància de la bona salut, i podem donar a conéixer el dret de totes les persones a accedir a uns serveis de salut de qualitat.

OBJECTIUS

L'objectiu d'aquesta activitat és promoure una vida sana i el benestar de totes les persones de totes les edats a través de l'alimentació.

Específics:

• Fomentar hàbits d'alimentació saludables.
• Disminuir el consum de begudes edulcorades en els joves i adolescents.

COMPETÈNCIES CLAU

Aquesta activitat contribueix al desenvolupament de:

• Competència en comunicació lingüística

• Competències socials i cíviques

• Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor

• Competència digital

• Competència d'aprendre a aprendre

OBJETIVOS

El objetivo de esta actividad es promover una vida sana y el bienestar de todas las personas a todas las edades a través de la alimentación.

Específicos:

• Fomentar hábitos de alimentación saludables
• Disminuir el consumo de bebidas edulcoradas en los jóvenes y adolescentes.

INTRODUCCIÓN

Todos podemos empezar por promover y proteger nuestra propia salud y la de nuestro entorno, tomando decisiones bien informadas y adquiriendo hábitos de vida saludables a partir del ejercicio físico y de una alimentación adecuada.

También podemos concienciar a nuestra comunidad sobre la importancia de la buena salud, y podemos dar a conocer el derecho de todas las personas a acceder a unos servicios de salud de calidad.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta actividad contribuye al desarrollo de:

• Competencia en comunicación lingüística

• Competencias sociales y cívicas

• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

• Competencia digital

• Competencia de aprender a aprender

CONTINGUTS AMB QUÈ ES RELACIONA

Àrea de ciències naturals	Els éssers vius
	L'ésser humà i la salut
Àrea de llengües	La llengua oral: parlar i escoltar
	Comunicació escrita: llegir i escriure
	Coneixement de vocabulari específic
Àrea de valors socials i cívics	La identitat i la dignitat de la persona
Àrea d'educació plàstica i visual	Educació audiovisual
	Expressió artística
Àrea de matemàtiques	Mesures
	Números
Àrea de ciències socials	El món en què vivim

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

L'activitat consisteix en l'animació de plats de receptes de cuina saludables. L'alimentació saludable és aquella que proporciona els nutrients que el cos necessita per a mantindre el bon funcionament de l'organisme, conservar o restablir la salut, i minimitzar el risc de malalties.

NOTES PER AL PROFESSORAT

Per a introduir l'activitat a l'alumnat es poden llançar preguntes que ens acosten al tema d'estudi, per exemple:

Ací teniu una llista amb qüestions relacionades amb l'alimentació. Heu d'ordenar la llista de l'1 al 16 segons considereu que són més o menys importants per a vosaltres (1 és la més important i 16, la menys important):

- Menjar 5 vegades al dia.
- Formar part d'una família.
- Sentir-me cuidat.

CONTENIDOS CON LOS QUE SE RELACIONA

Área de Ciencias Naturales	Los seres vivos
	El ser humano y la salud
Área de lenguas	La lengua oral: hablar y escuchar
	Comunicación escrita: leer y escribir
	Conocimiento de vocabulario específico
Área de valores sociales y cívicos	La identidad y la dignidad de la persona
Área de Educación Plástica y Visual	Educación Audiovisual
	Expresión artística
Área de matemáticas	Medidas
	Números
Área de ciencias sociales	El mundo en que vivimos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en la animación de platos de recetas de cocina saludables.
La alimentación saludable es aquella que proporciona los nutrientes que el cuerpo necesita para mantener el buen funcionamiento del organismo, conservar o restablecer la salud, y minimizar el riesgo de enfermedades.

NOTAS PARA EL PROFESORADO

Para introducir la actividad al alumnado se pueden lanzar preguntas que nos acerquen al tema de estudio, por ejemplo:

Aquí tenéis una lista con cuestiones relacionadas con la alimentación. Tenéis que ordenar la lista del 1 al 16 al según consideréis que son más o menos importantes para vosotros y vosotras (1 la más importante y 16 la menos importante):

- Comer 5 veces al día.
- Formar parte de una familia.
- Sentirme cuidado.

• Compartir el moment de menjar amb les amistats.
• Fer un desdejuni complet.
• Sentir que els altres em valoren quan els prepare alguna cosa.
• Menjar aliments ecològics.
• Utilitzar procediments de cocció saludables.
• Tastar sabors nous.
• Col·laborar a parar taula.
• Col·laborar en l'elaboració del menjar.
• Sentir-me sa/sana.
• Rebre atenció mèdica quan la necessite.
• Dormir.
• Tindre prou diners i temps per a cuinar.

A continuació, i continuant amb la idea de la salut i el benestar, es poden **plantejar aquestes preguntes:**

Som el que mengem?

Quin és el meu plat favorit? És saludable? Si no ho és, què puc fer perquè ho siga?

Quina és la meua beguda favorita? És saludable? És possible fer un refresc saludable?

Quins aliments he de menjar tots els dies? I quins aliments puc menjar només de tant en tant?

Materials de referència per a repassar el que s'ha aprés:

Alimentación saludable para niños - Hidratos de carbono, grasas, proteínas, vitaminas...



Vídeo educatiu sobre què significa tindre una alimentació saludable, amb consells per a aconseguir-ho..

També es pot consultar la guia Alimentación saludable en el colegio.

Un projecte desenvolupat per Juan Llorca (Kids Inspired Food) i Melisa Gómez (Nutrikids):

https://juanllorca.com/descargas/puebn_dossier_informativo.pdf



- Compartir el momento de comer con amig@s.
- Hacer un desayuno completo.
- Sentir que los demás me valoran cuando les preparo algo.
- Comer alimentos ecológicos.
- Utilizar procedimientos de cocinado saludables.
- Probar sabores nuevos.
- Colaborar en poner la mesa.
- Colaborar en la elaboración de la comida.
- Sentirme sano/a.
- Tener atención médica cuando la necesito.
- Dormir.
- Tener suficiente dinero y tiempo para cocinar.

A continuación, y siguiendo con la idea de la salud y bienestar, se puede **plantear las siguientes preguntas:**

¿Somos lo que comemos?

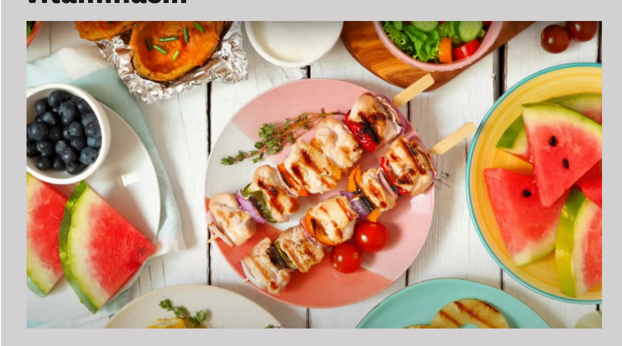
¿Cuál es mi plato favorito? ¿Es saludable? Si no lo es, ¿qué puedo hacer para que lo sea?

¿Cuál es mi bebida favorita? ¿Es saludable? ¿Es posible hacer un refresco saludable?

¿Qué alimentos debo comer todos los días? y ¿qué alimentos solo puedo comer de vez en cuando?

Materiales de referencia para repasar lo aprendido:

***Alimentación saludable para niños* - Hidratos de carbono, grasas, proteínas, vitaminas...**



Vídeo educativo sobre qué significa tener una alimentación saludable, con consejos para conseguirlo.

También se puede consultar la guía *Alimentación saludable en el colegio.*

Un proyecto desarrollado por Juan Llorca (Kids Inspired Food) y Melisa Gómez (Nutrikids):

https://juanllorca.com/descargas/PUEBN_Dossier_Informativo.pdf

Uns consells extres:

- És millor que els teus dinars i sopars estiguen preparats amb productes locals i de temporada, perquè no necessiten transport i redueixes la contaminació.

- Evita els aliments envasats i processats, produir-los i gestionar-los té un gran impacte mediambiental.

- Fes un consum ajustat per a evitar malgastar aliments.

- Evita usar vaixelles i utensilis d’un sol ús.

Unos consejos extra:

• Es mejor que tus comidas y cenas estén preparadas con productos locales y de temporada, porque no necesitan transporte y reduces la contaminación.

• Evita los alimentos envasados y procesados, su producción y gestión tiene un gran impacto medioambiental.

• Haz un consumo ajustado para evitar desperdiciar alimentos.

• Evita el uso de vajillas y utensilios desechables

VEIEM PEL·LÍCULES

Comença veient curtmetratges a classe i fent-ne una posada en comú: de què tracten les pel·lícules? Quins materials s'utilitzen?

***Elementos / Creación*, de Juan Pablo Zaramella.**
Espot fet en stop-motion utilitzant aliments.



La sèrie d'animació **Cooking With Wool ('Cuinant amb llana'), d'Andrea Animates.**

Andrea Love utilitza llana i feltre per a crear els seus crea receptes animades amb la tècnica stop motion.

En la seua cuina en miniatura, Andrea "cuina" diferents receptes fotograma a fotograma, i pot preparar uns bagels o la pizza perfecta en tan sols uns segons.

En el seu perfil d'Instagram, @andreaanimates, pots trobar el making of dels seus vídeos, per a veure com realitza les seues animacions.


El bagel


La pizza 1


El café

VEMOS PELÍCULAS

Empieza viendo cortometrajes en clase y haciendo puesta en común: ¿de qué tratan las películas? ¿Qué materiales se utilizan?

***Elementos / Creación*, Juan Pablo Zaramella.**
Spot hecho en stop motion utilizando alimentos.



La serie de animación ***Cocinando con lana (Cooking With Wool)*, de Andrea Animates**.

Andrea Love utiliza lana y fieltro para crear sus crea recetas animadas con la técnica stop motion.

En su cocina en miniatura, Andrea "cocina" diferentes recetas fotograma a fotograma, y puede preparar unos bagels o la pizza perfecta en tan solos unos segundos.

En su perfil de Instagram, @andreaanimates, puedes encontrar el making of de sus vídeos, para ver cómo realiza sus animaciones.


El bagel


La pizza 1


El café

En aquesta guia, també parla d'alimentació saludable i solidaritat l'anunci nadalenc animat amb cendra de volcà, titulat ***#ContigoRenaceremos de las cenizas | Plátano de Canarias,*** que apareix referenciat en la introducció d'ANIMALETA

https://www.youtube.com/watch?v=s2qeil1wzga&feature=emb_title

NOTES PER A L'ALUMNAT

• Seleccionar materials i dissenyar les peces necessàries.

• Pensar una idea per a animar la vostra recepta utilitzant els materials de reciclatge, aliments o dissenys propis (treball per grups).

• Preparar els materials necessaris per a l'animació.

• Gravar l'animació (per grups).

• Presentar a classe explicant el procés i mostrar les animacions (per grups).

PROPOSTES PER NIVELLS D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

1r i 2n cicle: alimentació
A partir dels ODS 2 i 3, crear un receptari animat amb receptes saludables.

Tota la classe:

1. Treballar el tema a classe.

Treball per equips:

2. Seleccionar una recepta.
3. Pensar idees per a l'animació.
4. Seleccionar els materials necessaris o crear-los utilitzant cartolina, paper, cartó, llegums o xicotets objectes per a la nostra proposta.
5. Gravar l'animació.
6. Projectar els vídeos a classe.

3r cicle: analitzar els ingredients de les begudes més habituals

Tenint en compte els ingredients que indiquen els refrescos que trobem en el mercat, crear una animació en què es mostren els inconvenients del consum d'aquesta mena de begudes. Podeu pensar en les proporcions de sucres, cafeïna o conservants que tenen i proposar refrescos alternatius.

En esta guía, también habla de alimentación saludable y solidaridad el anuncio navideño animado con cenizas de volcán, titulado ***#ContigoRenaceremos de las cenizas | Plátano de Canarias***, que aparece referenciado en la introducción de ANIMALETA:

https://www.youtube.com/watch?v=s2QeIl1wzgA&feature=emb_title

NOTAS PARA EL ALUMNADO

• Seleccionar materiales y diseñar las piezas necesarias.

• Pensar una idea para animar vuestra receta utilizando los materiales de reciclaje, alimentos o diseños propios (trabajo por grupos).

• Preparar los materiales necesarios para la animación.

• Grabar de la animación (por grupos).

• Presentar en clase explicando el proceso y mostrar las animaciones (por grupos).

PROPUESTAS POR NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1º y 2º ciclo: Alimentación
A partir de los ODS 2 y 3, crear un recetario animado con recetas saludables.

Toda la clase:

1. Trabajar el tema en clase.

Trabajo por equipos:

2. Seleccionar una receta.
3. Pensar ideas para la animación.
4. Seleccionar los materiales necesarios o crearlos utilizando cartulina, papel, cartón, legumbres o pequeños objetos para nuestra propuesta.
5. Grabar la animación.
6. Proyectar los vídeos en clase.

3º ciclo: Analizar los ingredientes de las bebidas más habituales

Teniendo en cuenta los ingredientes que indican los refrescos que encontramos en el mercado, crear una animación en la que se muestre los inconvenientes del consumo de este tipo de bebidas. Podéis pensar en las proporciones de azúcares, cafeína o conservantes que tienen y proponer refrescos alternativos.

Tota la classe:

7. Treballar el tema a classe.

Treball per equips:

8. Seleccionar una beguda.
9. Pensar idees per a l'animació.
10. Seleccionar els materials necessaris o crear-los utilitzant cartolina, paper, cartó, llegums o xicotets objectes.
11. Gravar l'animació.
12. Projectar els vídeos a classe.

Guacamole, PES



Animació d'una recepta de guacamole preparada amb els materials més insospitats.

+ ANIMALETA

MÉS ANIMALETA t'ofereix alguns suggeriments per a continuar explorant el tema.

Transformació d'objectes

Podeu jugar amb la transformació d'objectes quotidians per a crear els ingredients per a les vostres receptes. En aquest curtmetratge de l'animador PES trobareu solucions molt enginyoses per als vostres plats.

T'atreveixes?

Western Spaghetti, PES



Animació d'una recepta d'espaguetis preparada amb els materials més insospitats.

Toda la clase:

7. Trabajar el tema en clase.

Trabajo por equipos:

8. Seleccionar una bebida.
9. Pensar ideas para la animación.
10. Seleccionar los materiales necesarios o crearlos utilizando cartulina, papel, cartón, legumbres o pequeños objetos.
11. Grabar la animación.
12. Proyectar los vídeos en clase.

+ ANIMALETA

MÁS ANIMALETA te ofrece algunas sugerencias para seguir explorando el tema.

Transformación de objetos

Podéis jugar con la transformación de objetos cotidianos para crear los ingredientes para vuestras recetas. En este cortometraje del animador PES encontraréis soluciones muy ingeniosas para vuestros platos.

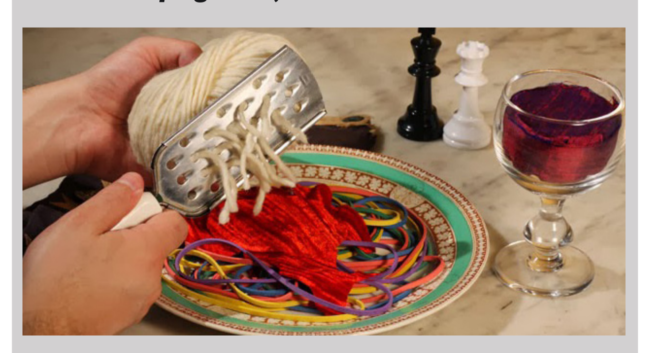
¿Te atreves?

***Guacamole*, PES**



Animación de una receta de guacamole preparada con los materiales más insospechados.

***Western Spaghetti*, PES**



Animación de una receta de spaghetti preparada con los materiales más insospechados.



ACTIVITAT / ACTIVIDAD

CIUTATS I COMUNITATS SOSTENIBLES / ODS 11

CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES / ODS 11

INTRODUCCIÓ

La ràpida urbanització està donant com a resultat un nombre creixent d'habitants en barris pobres, així com infraestructures i serveis inadequats i sobrecarregats (com la recollida de residus i els sistemes d'aigua i sanejament, carreteres i transport). Aquesta situació està empitjorant la contaminació de l'aire i el creixement urbà incontrolat.

Mitjançant el desenvolupament d'aquestes activitats es pretén sensibilitzar l'alumnat sobre l'impacte de la petjada de carboni a les ciutats i quines són les possibilitats que tenen per a millorar-la.

OBJECTIUS

• Conéixer les principals formes d'agrupació en la societat i l'entorn natural.
• Conéixer les possibilitats de transport públic, les bicicletes urbanes i altres mitjans de transport ecològics.
• Conéixer el patrimoni cultural i natural de la zona, visitant-ne algun de pròxim i escriure (o narrar oralment) sobre aquests des d'una perspectiva positiva.
• Conéixer i utilitzar els espais esportius de la nostra ciutat.
• Crear una comunitat saludable i segura.

COMPETÈNCIES CLAU

Aquesta activitat contribueix al desenvolupament de:

• Competència en comunicació lingüística.
• Competències socials i cíviques.
• Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor.
• Competència digital.
• Competència d'aprendre a aprendre.
• Consciència i expressió cultural.

INTRODUCCIÓN

La rápida urbanización está dando como resultado un número creciente de habitantes en barrios pobres, así como infraestructuras y servicios inadecuados y sobrecargados (como la recogida de residuos y los sistemas de agua y saneamiento, carreteras y transporte). Esta situación está empeorando la contaminación del aire y el crecimiento urbano incontrolado.

Mediante el desarrollo de estas actividades se pretende sensibilizar al alumnado sobre el impacto de la huella de carbono en las ciudades y cuáles son las posibilidades que tienen para mejorarla.

OBJETIVOS

• Conocer las principales formas de agrupación en la sociedad y el entorno natural.
• Conocer las posibilidades de transporte público, las bicicletas urbanas y otros medios de transporte ecológicos.
• Conocer el patrimonio cultural y natural de la zona, visitando alguno cercano y escribir (o narrar oralmente) sobre ellos desde una perspectiva positiva.
• Conocer y utilizar los espacios deportivos de nuestra ciudad.
• Crear una comunidad saludable y segura.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta actividad contribuye al desarrollo de:

• Competencia en comunicación lingüística.
• Competencias sociales y cívicas.
• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
• Competencia digital.
• Competencia de aprender a aprender.
• Conciencia y expresión cultural.

CONTINGUTS AMB QUÈ ES RELACIONA

Àrea de ciències naturals	L'ésser humà i la salut
	Matèria i energia
	La tecnologia, els objectes i les màquines
Àrea de llengües	La llengua oral: parlar i escoltar
	Comunicació escrita: llegir i escriure
	Coneixement de vocabulari específic
Àrea de valors socials i cívics	La convivència i els valors cívics
	La comprensió i el respecte en les relacions interpersonals
Àrea d'educació plàstica i visual	Educació audiovisual
	Expressió artística
	Dibuix geomètric
Àrea de matemàtiques	Números
	Mesures
	Geometries
	Estadística i probabilitat
Àrea de ciències socials	El món en què vivim
	Les empremtes del temps
	Viure en societat

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

Mitjançant aquesta activitat es pretén que l'alumnat identifique i construïsca diferents formes d'organització dels hàbitats de l'entorn i la societat en general. Es poden utilitzar formes geomètriques i qualsevol altre recurs de l'entorn. A través d'aquesta activitat, podrem observar que, depenent del nombre d'habitants, la grandària d'aquests hàbitats varia, encara que podem trobar característiques pròpies i compartides entre les diverses agrupacions.

Alguns suggeriments de tasques per a desenvolupar en aquesta activitat poden ser la construcció (amb peces incloses en ANIMALETA o altres d'afegides) d'una casa o un col·legi sostenible, de nius per a aus, d'agrupaments rurals, de construccions urbanes, o el disseny de trajectes i desplaçaments entre les diferents ubicacions.

Com haurien de ser aquestes construccions per a considerar-les sostenibles?

CONTENIDOS CON LOS QUE SE RELACIONA

Área de Ciencias Naturales	El ser humano y la salud
	Materia y energía
	La tecnología,los objetos y las máquinas
Área de lenguas	La lengua oral: hablar y escuchar
	Comunicación escrita: leer y escribir
	Conocimiento de vocabulario específico
Área de valores sociales y cívicos	La convivencia y los valores cívicos
	La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales
Área de educación plástica y visual	Educación audiovisual
	Expresión artística
	Dibujo geométrico
Área de matemáticas	Números
	Medidas
	Geometrías
	Estadística y probabilidad
Área de ciencias sociales	El mundo en que vivimos
	Las huellas del tiempo
	Vivir en sociedad

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Mediante esta actividad se pretende que el alumnado identifique y construya distintas formas de organización de los hábitats del entorno y la sociedad en general. Se puede utilizar formas geométricas y cualquier otro recurso del entorno. A través de esta actividad, podremos observar que, dependiendo del número de habitantes, el tamaño de estos hábitats varía, aunque podemos encontrar características propias y compartidas entre las diversas agrupaciones.

Algunas sugerencias de tareas a desarrollar en esta actividad pueden ser la construcción (con piezas incluidas en ANIMALETA u otras añadidas) de una casa o colegio sostenible, de nidos para aves, de agrupamientos rurales, de construcciones urbanas o el diseño de trayectos y desplazamientos entre las diferentes ubicaciones.

¿Cómo deberían de ser estas construcciones para considerarse sostenibles?

NOTES PER AL PROFESSORAT

L'activitat es pot realitzar de manera individual o treballant en grups reduïts. Suggeriment per a introduir l'alumnat en l'activitat:

Com és el barri o el poble on visc?
Quins serveis hi puc trobar?
Hi ha biblioteca, zones esportives, piscina...?
Hi ha jardins o parcs on puga jugar?
On és el meu col·legi?
Quines coses puc fer a casa o al col·legi per a cuidar el medi ambient?
Com hauria de ser ma casa o el meu col·legi per a ser més sostenible?

I què passa amb els desplaçaments?

Podem generar un debat a classe per a veure quants mitjans de transport utilitzem per a arribar al col·legi. I es pot treballar amb l'alumnat la qüestió de la petjada de carboni i introduir consells per a reduir-la:

• Si són distàncies curtes: camina o mou-te amb bici, per a reduir la petjada de carboni, i cuidar-te.

• Si són distàncies llargues: utilitza el transport públic.

Sabies que el cotxe emet 4 vegades més CO_2 per passatger i quilòmetre que el tren o l'autobús?

Si no tens més remei que desplaçar-te amb cotxe, i sempre que siga possible, comparteix-lo.

***La barraca sostenible,* proyecto Azalea**



La proposta adapta aquest habitatge tradicional a la vida de hui dia, basant cada canvi en un respecte profund cap a la construcció original, mantenint la silueta característica de la barraca. Perquè només tenint en compte les nostres arrels podem mirar cap a un futur, en el qual el canvi és possible.

NOTAS PARA EL PROFESORADO

La actividad se puede realizar de manera individual o trabajando en pequeños grupos. Sugerencia para introducir al alumnado en la actividad:

¿Cómo es el barrio o el pueblo en el que vivo?
¿Qué servicios puedo encontrar?
¿Hay biblioteca, zonas deportivas, piscina...?
¿Hay jardines o parques donde puedo jugar?
¿Dónde está mi colegio?
¿Qué cosas puedo hacer en mi casa o en mi colegio para cuidar el medioambiente?
¿Cómo debería de ser mi casa o mi colegio para ser más sostenible?

¿Y qué pasa con los desplazamientos?

Podemos generar un debate en clase para ver cuántos medios de transporte utilizamos para llegar al colegio. Y se puede trabajar con el alumnado el tema de la huella de carbono e introducir consejos para reducirla:

- Si son distancias cortas: camina o muévete en bici, para reducir la huella de carbono, y cuidarte.
- Si son distancias largas: utiliza el transporte público.

¿Sabías que el coche emite 4 veces más CO2 por pasajero y kilómetro que el tren o el autobús?

Si no tienes más remedio que desplazarte en coche, y siempre que sea posible, comparte coche.

***La barraca sostenible,* proyecto Azalea**

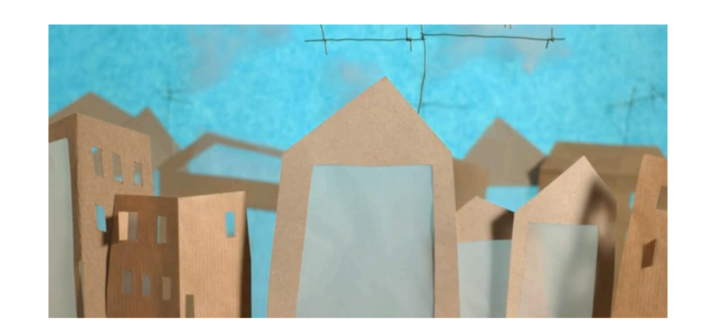


La propuesta adapta esta vivienda tradicional a la vida de hoy en día, basando cada cambio en un profundo respeto hacia la construcción original, manteniendo la silueta característica de la barraca. Porque solo teniendo en cuenta nuestras raíces podemos mirar hacia un futuro, en el que el cambio es posible.

VEIEM PEL·LÍCULES

Comença veient curtmetratges a classe i fent-ne una posada en comú: de què tracten les pel·lícules? Quins materials s'utilitzen?

Hello Antenna ('Hola, antena'), de Susie Asado



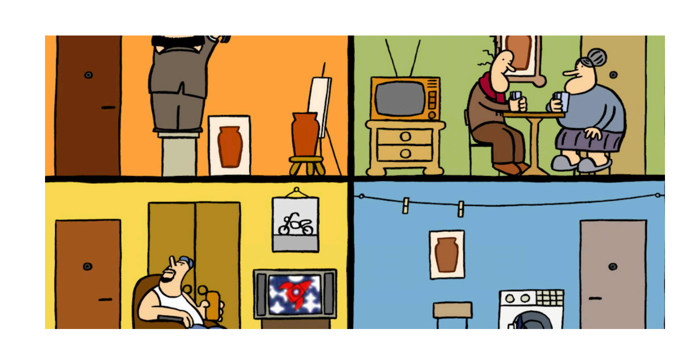
La vida a la ciutat i la connexió dels seus habitants a través de les antenes. Aquest curtmetratge fa ús de la càmera multiplà, que consisteix a animar utilitzant diverses capes en el fons. Els edificis de primera línia estan situats en la capa més pròxima a la càmera i els de darrere, en una capa inferior.

Teclopolis, de Can Can Club



Això diu que era: revistes s'agiten al vent, una càmera súper-8 s'arrossega sobre una taula mentre una vella flassada va i ve. De sobte, un ratolí. Després, una civilització corrent cap al seu destí inevitable. La contaminació plàstica ha arribat a tal punt que ni les platges més llunyanes estan fora de perill.

Flatlife ('Una vida plana'), de Jonas Geirnaert



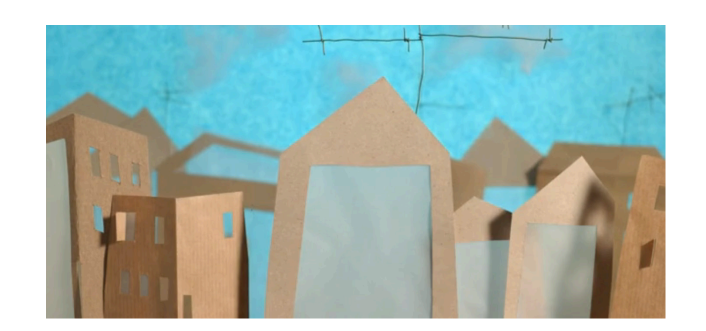
La vida en un bloc d'edificis. Cada pis és igual que l'altre, però les persones que l'habiten li donen la seua pròpia personalitat. Una història de veïns i veïnes.

VEMOS PELÍCULAS

Empieza viendo cortometrajes en clase y haciendo puesta en común: ¿de qué tratan las películas? ¿Qué materiales se utilizan?

***Hello Antenna (Hola antena)*, de Susie Asado**

La vida en la ciudad y la conexión de sus habitantes a través de las antenas. Este cortometraje hace uso de la cámara multiplano, que consiste en animar utilizando varias capas en el fondo. Los edificios de primera línea están situados en la capa más cercana a la cámara, y los de detrás en una capa inferior.



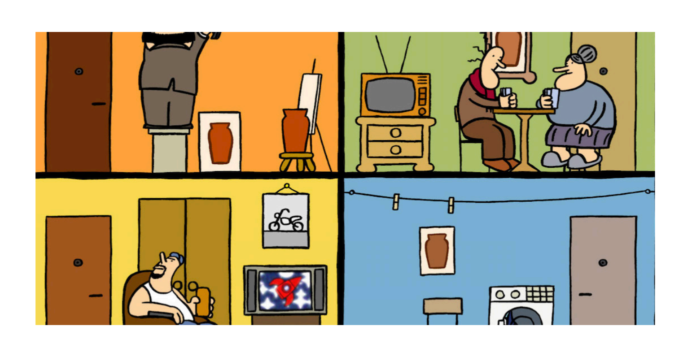
***Teclopolis*, de Can Can Club**

Había una vez: revistas se agitan al viento, una cámara Super 8 se arrastra sobre una mesa mientras una vieja frazada va y viene. De repente, un ratón. Luego, una civilización corriendo hacia su destino inevitable. La contaminación plástica ha llegado a tal punto que ni las más lejanas playas están a salvo.



***Flatlife (Una vida plana)*, de Jonas Geirnaert**

La vida en un bloque de edificios. Cada piso es igual al otro, pero las personas que lo habitan le dan su propia personalidad. Una historia de vecinos y vecinas.



Oost West Thuis Best (‘Oest, est, a casa millor’), de Jonas Geirnaert

Curtmetratge inspirat en la pel·lícula Flatlife, de Jonas Geirnaert, realitzat per xiquets i xiquetes.



Upptäck cykeln igen - Göteborgs stad (Redescobrir la bicicleta - Ciutat de Göteborg), de ljudbilden.

Aquest anunci publicitari es va fer perquè els habitants de la ciutat sueca de Göteborg no oblidaren que la bicicleta és una gran manera d’anar de A a B i de B a qualsevol altre lloc.



Feeling My Way, de Jonathan Hodgson

Un viatge de casa al treball animat amb pixilació, collages i dibuixos combinats amb seqüències gravades en vídeo. L’espectador pot compartir les experiències del viatger i les seues reaccions mentals mentre l’acompanya en la seua ruta urbana.



***Oost West thuis best (Oeste, Este, en casa mejor),* de Jonas Geir-Naert.**

Cortometraje inspirado en la película Flatlife de Jonas Geirnaert, realizado por niños y niñas.



***Upptäck cykeln igen - Göteborgs stad (Redescubrir la bicicleta - Ciudad de Gotemburgo),* de Ljudbilden.**

Este anuncio publicitario se hizo para que los habitantes de la ciudad sueca de Gotemburgo no olvidaran que la bicicleta es una gran manera de ir de A a B y de B a cualquier otro lugar.



***Feeling My Way*, de Jonathan Hodgson**

Un viaje de casa al trabajo animado con pixiación, collages y dibujo combinados con secuencias grabadas en vídeo. El espectador puede compartir las experiencias del viajero y sus reacciones mentales mientras le acompaña en su ruta urbana.



NOTES PER A L'ALUMNAT

• Utilitza les figures geomètriques de colors incloses en l'ANIMALETA com a elements per a construir la teua opció (hotel, barri, ciutat, col·legi o casa).

• Crea les teues pròpies peces utilitzant papers i cartons reciclats.

• Combina les figures geomètriques amb les teues pròpies peces per a crear l'entorn.

• Pots pintar els edificis, les cases o les parts de la casa o del col·legi per a donar-los personalitat pròpia o característiques específiques.

PROPOSTES PER NIVELLS D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

1r cicle: Hotel d'insectes

1. Aquesta activitat es pot connectar amb l'activitat 4, dirigida a 1r cicle (Els habitants de l'hotel d'insectes).

Per equips:

2. Dissenyar i crear un hotel d'insectes entre tota la classe.

3. Tria una de les habitacions i pensa en quin insecte l'habitarà.

4. Decora el fons de l'habitació del teu insecte utilitzant xicotetes peces de la naturalesa (individual).

5. Dona forma al teu xicotet insecte amb cartolina o peces menudes que tries.

6. Grava l'insecte en moviment sobre el fons que has creat.

7. Com hem vist en el curtmetratge Flatlife, uniu totes les peces per a veure com viuen els insectes dins del vostre hotel d'insectes (en equip).

8. Ja teniu un hotel d'insectes animat!

2n cicle: El meu barri o el meu poble

1. Anota en el teu quadern què veus cada dia al teu barri o al teu poble. Pots fer plànols i dibuixos de les coses que et trobes en el camí, com ara edificis, botigues o jardins.

2. Utilitzant les figures geomètriques, construeix un carrer o un lloc del teu barri o poble. També pots utilitzar altres materials que t'ajuden a representar aquests llocs.

3. Amb les figures lliures articulables de l'ANIMALETA construeix un personatge que faça

NOTAS PARA EL ALUMNADO

• Utiliza las figuras geométricas de colores incluidas en la ANIMALETA como elementos para construir tu opción elegida (hotel, barrio, ciudad, colegio o casa).
• Crea tus propias piezas utilizando papeles y cartones reciclados.
• Combina las figuras geométricas con tus propias piezas para crear el entorno.
• Puedes pintar los edificios, las casas o las partes de la casa o del colegio para darles su propia personalidad o características específicas.

PROPUESTAS POR NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1º ciclo: Hotel de insectos

1. Esta actividad se puede conectar con la actividad 4, dirigida a 1º ciclo (Los habitantes del hotel de insectos).

Por equipos:

2. Diseñar y crear un hotel de insectos entre toda la clase.
3. Elige una de las habitaciones y piensa en qué insecto habitará en ella.
4. Decora el fondo de la habitación de tu insecto utilizando pequeñas piezas de la naturaleza (individual).
5. Da forma a tu pequeño insecto con cartulina o pequeñas piezas que elijas.
6. Graba tu insecto en movimiento sobre el fondo que has creado.
7. Como hemos visto en el cortometraje Flatlife, unid todas las piezas para ver cómo viven los insectos dentro de vuestro hotel de insectos (en equipo).
8. ¡Ya tenéis un hotel de insectos animado!

2º ciclo: Mi barrio o mi pueblo

1. Anota en tu cuaderno qué ves cada día en tu barrio o en tu pueblo. Puedes hacer planos y dibujos de las cosas que te encuentras en el camino, como edificios, tiendas o jardines.
2. Utilizando las figuras geométricas, construye una calle o un lugar de tu barrio o pueblo. También puedes utilizar otros materiales que te ayuden a representar esos lugares.
3. Con las figuras libres articulables de la

el recorregut des de ta casa.

4. Animar els personatges recorrent el barri o poble que heu dissenyat.

5. Editar totes les animacions per a veure-les en moviment (en equip).

6. Presentar les animacions a classe. Així podeu comentar les diferències o les similituds entre els barris o els pobles que heu creat.

3r cicle: De ma casa al col·legi

1. Quina trajectòria segueixes cada dia per a acudir a escola des de casa? En el quadern, fes plànols i dibuixos del camí que segueixes, dibuixa la trajectòria com si fora el GPS del mòbil.

2. També pots dibuixar el que et trobes pel camí, com ara edificis públics o jardins. Pensa en el mitjà que utilitzes per a desplaçar-te o si vas fent una passejada (individual).

3. Busca informació sobre el mitjà que utilitzes per a desplaçar-te o si ho fas caminant. Esbrina quins són els beneficis de desplaçar-se caminant o amb bicicleta.

4. En el recorregut, hauràs trobat elements poc sostenibles. Què faries per a convertir-los en més sostenibles i que ajuden a millorar l'entorn on et mous? Anota al quadern quines coses podries millorar.

5.Utilitzant les figures geomètriques, crea el plànol del teu recorregut de casa a escola, incloent-hi les teues idees sostenibles. Per a això, revisa les anotacions i els dibuixos que tens al quadern. També pots utilitzar altres materials que t'ajuden a construir les coses que vas veient en el recorregut.

6. Amb les figures lliures articulables de l'ANIMALETA construeix el teu personatge per a animar-lo fent el recorregut des de ta casa.

7. Anima el teu personatge sobre el plànol, mentre recorre el trajecte més sostenible de casa a l'escola.

8. Presentar les animacions a classe per a veure els recorreguts.

9. Entre tots heu construït un plànol molt més gran que segur que dona opcions de més sostenibilitat en el vostre entorn començant per anar a escola caminant o amb bicicleta (equip).

+ ANIMALETA

MÉS ANIMALETA t'ofereix alguns suggeriments per a continuar explorant el tema.

Explorem la geometria que ens envolta. Observa al teu al voltant i troba les formes

ANIMALETA construye un personaje que realizará el recorrido desde tu casa.

4. Animar los personajes recorriendo el barrio o pueblo que habéis diseñado.

5. Editar todas las animaciones para verlas en movimiento (en equipo).

6. Presentar las animaciones en clase. Así podéis comentar las diferencias o similitudes entre los barrios o pueblos que habéis creado.

3º ciclo: De mi casa al colegio

1. ¿Qué trayectoria sigues cada día para acudir al colegio desde tu casa? en tu cuaderno, haz planos y dibujos del camino que sigues, dibuja la trayectoria como si fuera el GPS del móvil.

2. También puedes dibujar lo que te encuentras en el camino, como edificios públicos o jardines. Piensa en el medio que utilizas para desplazarte o si vas dando un paseo (individual).

3. Busca información acerca del medio que utilizas para desplazarte hasta o si lo haces andando. Averigua cuáles son los beneficios de desplazarse andando o en bicicleta.

4. En tu recorrido, habrás encontrado elementos poco sostenibles, ¿qué harías para convertirlos en más sostenibles y que ayuden a mejorar el entorno en el que te mueves? anota en tu cuaderno qué cosas podrías mejorar.

5. Utilizando las figuras geométricas, crea el plano de tu recorrido de casa al cole, incluyendo tus ideas sostenibles. Para ello, revisa los apuntes y dibujos que tienes en tu cuaderno. También puedes utilizar otros materiales que te ayuden a construir las cosas que vas viendo en tu recorrido.

6. Con las figuras libres articulables de la ANIMALETA construye tu personaje para animarlo haciendo el recorrido desde tu casa.

7. Anima tu personaje sobre el plano, recorriendo el trayecto más sostenible de casa al cole.

8. Presentar las animaciones en clase para ver los recorridos.

9. Entre todos habéis construido un plano mucho más grande que seguro que da opciones de mayor sostenibilidad en vuestro entorno empezando por ir al cole andando o en bicicleta (equipo).

+ANIMALETA

MÁS ANIMALETA te ofrece algunas sugerencias para seguir explorando el tema.

Exploramos la geometría nos rodea.
Observa a tu alrededor y encuentra las formas

geomètriques que ens envolten. En el nostre entorn quotidià, trobarem múltiples objectes que ens serviran de plantilla per a dibuixar figures geomètriques de totes les formes i grandàries.

Quantes eres capaç de trobar-ne?

T'atreveixes?

Ací tens algunes idees:



Envolta el portallapis amb forma cilíndrica, dibuixant amb un llapis sobre paper, obtindrem un cercle. Si envoltem el tap d'una botella, aconseguirem un cercle més xicotet. Quins objectes hi ha al teu voltant que tinguen una base circular?



El tac de notes (o post-it), és un cub, però si n'arranquem un full, tenim una plantilla per a un quadrat. Segons la forma, pot ser un quadrat o altres formes geomètriques. També podem unir diversos fulls i crear formes impossibles i utilitzar-les de plantilla, i dibuixar noves forma sobre un paper.



El tub de cartó del roll de paper higiènic és un cilindre, però si el despleguem, seguint les marques, es converteix en un rombe i si el tallem per la meitat, apareixen dos triangles. D'aquesta manera podem continuar traient triangles més xicotets o unir-los creant noves formes. Uneix les peces i utilitza-les de plantilla, dibuixant la forma sobre un paper.

geométricas que nos rodean. En nuestro entorno cotidiano, encontraremos múltiples objetos que nos servirán de plantilla para dibujar figuras geométricas de todas las formas y tamaños.

¿Cuántas eres capaz de encontrar?

¿Te atreves?

Aquí tienes algunas ideas:



Rodea el portalápiz con forma cilíndrica, dibujando con un lápiz sobre papel, obtendremos un círculo. Si rodeamos el tapón de una botella, conseguiremos un círculo más pequeño. ¿Qué objetos hay a tu alrededor que tengan una base circular?

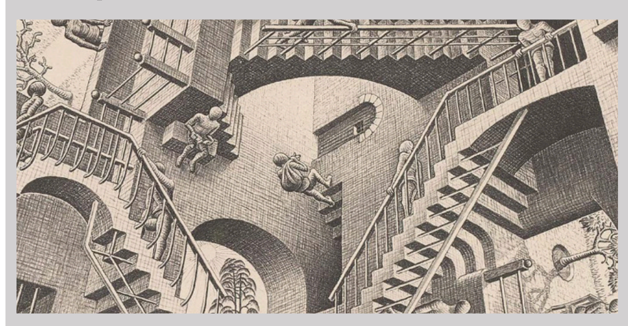


El taco de notas (o post-it), es un cubo, pero si arrancamos una hoja, tenemos una plantilla para un cuadrado. Según la forma, puede ser un cuadrado u otras formas geométricas. También podemos unir varias hojas creando formas imposibles y utilizarla de plantillas, dibujando nuevas forma sobre un papel.



El tubo de cartón del rollo de papel higiénico es un cilindro, pero, si lo desplegamos siguiendo las marcas, se convierte en un rombo y si lo cortamos por la mitad, aparecen dos triángulos. De esta manera podemos continuar sacando triángulos más pequeños o unirlos creando nuevas formas. Une las piezas y utilízala de plantilla, dibujando la forma sobre un papel.

El sorprenent món de M. C. Escher



Investiga i tria les teues obres favorites d'Escher, un artista holandés que va crear mons impossibles i espais inimaginables utilitzant les matemàtiques i la geometria.

T'atreveixes a crear un espai impossible?

Laberint, de Jim Henson



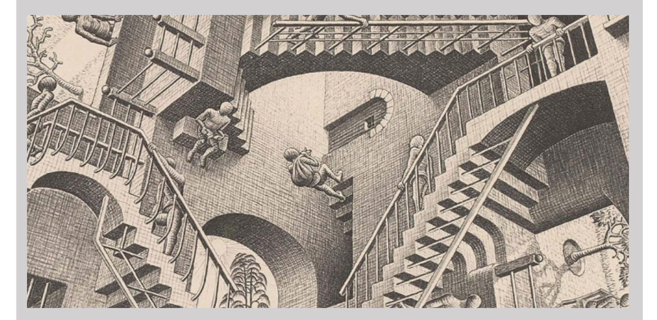
Escena de la pel·lícula Laberint, que s'inspira en les obres de M. C. Escher. Sarah, la protagonista, intenta salvar Toby del rei Goblin Jareth, que es quedarà amb ell si ella no és capaç de completar el seu laberint en tretze hores.

Adult Swim ID: Rick's Mad House, de Raman Djafari i Daniel Almagor.



Promo de la sèrie Rick & Morty, en la qual Rick està atrapat en un etern laberint arquitectònic de l'estil d'Escher, veient la televisió des del sofà del seu saló.

El asombroso mundo de M.C. Escher



Investiga y elige tus obras favoritas de Escher, un artista holandés, que creó mundos imposibles y espacios inimaginables utilizando las matemáticas y la geometría.

¿Te atreves a crear un espacio imposible??

***Adult Swim ID: Rick's Mad House,* de Raman Djafari y Daniel Almagor.**



Promo de la serie Rick & Morty, en la que Rick está atrapado en un eterno laberinto arquitectónico a lo Escher, viendo la televisión desde el sofá de su salón

***Dentro del laberinto*, de Jim Henson**



Escena de la película Dentro del Laberinto que se inspira en las obras de MC Escher. Sarah, la protagonista, intenta salvar a Toby del Rey Goblin Jareth, que se quedará con él si ella no es capaz de completar su Laberinto en trece horas



ACTIVITAT / ACTIVIDAD

VIDA TERRESTRE I SUBMARINA ODS 14 I ODS 15

VIDA SUBMARINA / ODS 14
VIDA D'ECOSISTEMES TERRESTRES / ODS 15

VIDA TERRESTRE Y SUBMARINA ODS 14 Y ODS 15

VIDA SUBMARINA / ODS 14
VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES / ODS 15

INTRODUCCIÓ

El nostre planeta està format per mar i terra, mantindre l'equilibri en la biodiversitat marina i terrestre és vital per a ell. La meta des de l'ODS 14 és conservar i utilitzar sosteniblement els oceans, els mars i els recursos marins per al desenvolupament sostenible.

Des de l'ODS 15 es persegueix promoure l'ús sostenible dels ecosistemes terrestres, la gestió sostenible de les superfícies forestals, lluitar contra la desertificació, detindre i invertir la degradació de les terres i frenar la pèrdua de la diversitat biològica.

OBJECTIUS

• Sensibilitzar l'alumnat sobre la importància de mantindre els ecosistemes sans per a garantir la supervivència de multitud d'éssers vius.

• Conscienciar l'alumnat de la importància de la biodiversitat.

• Conéixer les causes que amenacen la biodiversitat.

• Empatitzar amb els éssers que formen part de la biodiversitat.

COMPETÈNCIES CLAU

Aquesta activitat contribueix al desenvolupament de:

• Competència en comunicació lingüística.
• Competències socials i cíviques.
• Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor.
• Competència digital.
• Competència d'aprendre a aprendre.
• Competència de consciència i expressió cultural.

OBJETIVOS

• Sensibilizar al alumnado sobre la importancia de mantener los ecosistemas sanos para garantizar la supervivencia de multitud de seres vivos.

• Concienciar al alumnado de la importancia de la biodiversidad.

• Conocer las causas que amenazan la biodiversidad.

• Empatizar con los seres que forman parte de la biodiversidad.

INTRODUCCIÓN

Nuestro planeta está formado por mar y tierra, mantener el equilibrio en la biodiversidad marina y terrestre es vital para él. La meta desde el ODS 14 es conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.

Desde el ODS 15 se persigue promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, la gestión sostenible de las superficies forestales, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y frenar la pérdida de la diversidad biológica.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta actividad contribuye al desarrollo de:

• Competencia en comunicación lingüística.
• Competencias sociales y cívicas.
• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
• Competencia digital.
• Competencia de aprender a aprender.
• Competencia de conciencia y expresión cultural.

CONTINGUTS AMB QUÈ ES RELACIONA

Àrea de ciències naturals	Els éssers vius
	Matèria i energia
Àrea de llengües	La llengua oral: parlar i escoltar
	Comunicació escrita: llegir i escriure
	Coneixement de vocabulari específic
Àrea de valors socials i cívics	La convivència i els valors
	La comprensió i el respecte en les relacions interpersonals
Àrea d'educació plàstica i visual	Educació audiovisual
	Expressió artística
	Dibuix geomètric
Àrea de matemàtiques	Mesures
	Números
	Estadística i probabilitat
Àrea de ciències socials	El món en què vivim
	Les empremtes del temps

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

L'activitat consisteix a crear animals terrestres i aquàtics a partir de les plantilles de formes lliures que conté ANIMALETA i d'altres materials obtinguts en la naturalesa com poden ser fulles, rametes, llavors, pedres, etc.

La creació d'aquests animals fantàstics ens portarà a analitzar com es desimbolen en el medi en què viuen, quin tipus d'animals són, de què s'alimenten o com es relacionen amb altres animals, és a dir, hem de fer que actuen per a poder entendre'ls.

NOTES PER AL PROFESSORAT

L'activitat es pot realitzar de manera individual o treballant en grups reduïts. Per a iniciar l'activitat es pot començar amb preguntes que tenen com a finalitat fomentar la participació connectant els continguts amb el seu entorn més pròxim.

En quin medi viu el meu animal?
De què s'alimenta?

CONTENIDOS CON LOS QUE SE RELACIONA

Área de ciencias Naturales	Los seres vivos
	Materia y energía
Área de lenguas	La lengua oral: hablar y escuchar
	Comunicación escrita: leer y escribir
	Conocimiento de vocabulario específico
Área de valores sociales y cívicos	La convivencia y los valores
	La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales
Área de Educación Plástica y Visual	Educación audiovisual
	Expresión artística
	Dibujo geométrico
Área de matemáticas	Medidas
	Números
	Estadística y probabilidad
Área de ciencias sociales	El mundo en que vivimos
	Las huellas del tiempo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en crear animales terrestres y acuáticos a partir de las plantillas de formas libres que contiene ANIMALETA y de otros materiales obtenidos en la naturaleza como pueden ser hojas, ramitas, semillas, piedras, etc...

La creación de estos animales fantásticos nos llevará a analizar cómo se desenvuelven en el medio en el que viven, qué tipo de animales son, de qué se alimentan o cómo se relacionan con otros animales, es decir, hemos de hacer que actúen para poder entenderlos.

NOTAS PARA EL PROFESORADO

La actividad se puede realizar de manera individual o trabajando en pequeños grupos. Para iniciar la actividad se puede comenzar con preguntas que tienen como finalidad fomentar la participación conectando los contenidos con su entorno más próximo.

¿En qué medio vive mi animal?
¿De qué se alimenta?

Quin tipus d'animal és?
Com es reprodueix?
Quines coses podem fer per a millorar la vida en el medi marí?
I en el terrestre?

El docent pot guiar l'intercanvi d'opinions alhora que introdueix els estudiants en el vocabulari propi de la matèria.

¿Qué tipo de animal es?
¿Cómo se reproduce?
¿Qué cosas podemos hacer para mejorar la vida en el medio marino?
¿Y en el terrestre?

El docente puede guiar el intercambio de opiniones a la vez que introduce a los estudiantes en el vocabulario propio de la materia.

VEIEM PEL·LÍCULES

Comença veient curtmetratges a classe i fent-ne una posada en comú: de què tracten les pel·lícules? Quins materials s'utilitzen?

***The Deep*, PES**



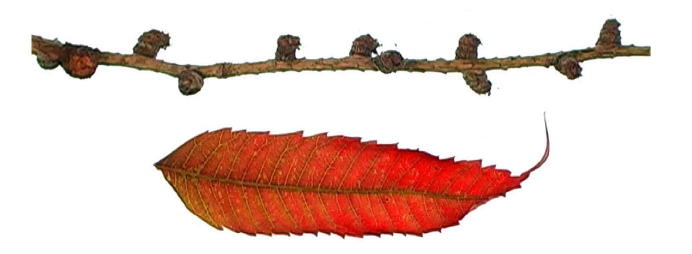
Aventura't en la profunditat de l'oceà per a descobrir que la vida marina està feta de claus angleses, pinces, cadenes, tenalles i altres eines metàl·liques que mai esperaries veure en l'aigua.

***The Fish*, PES**



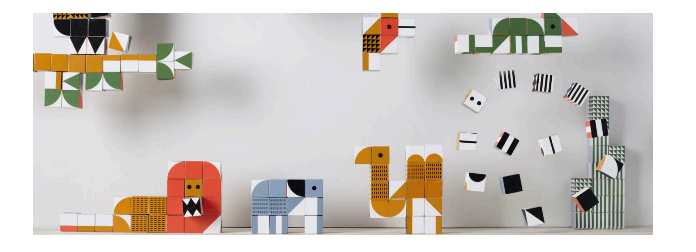
La contaminació per plàstics marins perjudica més de 800 espècies animals. Ajuda a protegir la nostra fauna evitant els plàstics d'un sol ús i suma't a la neteja de platges.

Compost



Aquesta pel·lícula experimental creada amb pals i fulles té com a tema els cicles de la naturalesa, el canvi continu a través del renaixement i la descomposició. L'animació està feta a través de ràpids intercanvis successius de matèria.

All of Artis ('Tot d'Artis')



Campanya creada per a visibilitzar la diversitat del zoo Artis (Amsterdam).

VEMOS PELÍCULAS

Empieza viendo cortometrajes en clase y haciendo puesta en común: ¿de qué tratan las películas? ¿qué materiales se utilizan?

***The Deep*, PES**



Aventúrate en la profundidad del océano para descubrir que la vida marina está hecha de llaves inglesas, pinzas, cadenas, tenazas y otras herramientas metálicas que nunca esperarías ver en el agua.

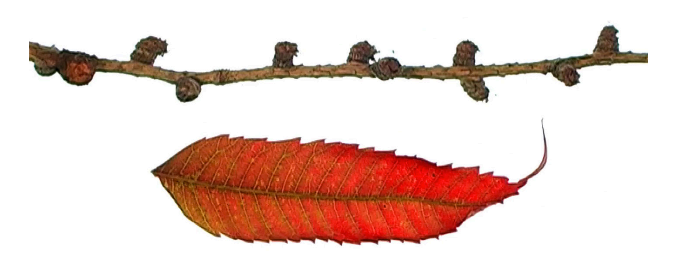


The Fish, PES

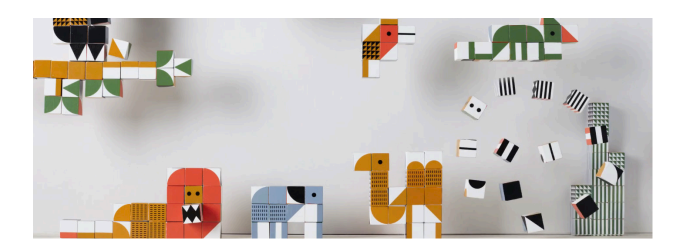


La contaminación por plásticos marinos perjudica a más de 800 especies animales. Ayuda a proteger nuestra fauna evitando los plásticos de un solo uso y súmate a la limpieza de playas.

Compost



Esta película experimental creada con palos y hojas tiene como tema los ciclos de la naturaleza, el cambio continuo a través del renacimiento y la descomposición. La animación está hecha a través de rápidos intercambios sucesivos de materia.



All of Artis (Todo de Artis)

Campaña creada para visibilizar la diversidad del zoo Artis, de Amsterdam (Amsterdam).

NOTES PER A L'ALUMNAT

• Utilitza les formes lliures o plantilla d'ANIMALETA com a plantilles, per a dibuixar les diferents parts del teu animal. Com a suport utilitza papers i cartons que hages recollit o trobes en el teu entorn. Les formes es poden manipular i se'n poden crear de noves.

• Combina aquestes formes amb elements de la naturalesa (fulles, branques, pedres...) per a crear el teu animal.

• Uneix les peces utilitzant les xinxetes per a enquadernar o utilitzant fil, corda, cinta de paper o cola.

• Pots pintar els animals per a donar-los personalitat pròpia o característiques específiques, com mimetitzar-se o camuflar-se en l'entorn. També pots utilitzar retallar amb textures per a dissenyar les parts de l'animal.

PROPOSTES PER NIVELLS D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

1r cicle: Els habitants de l'hotel d'insectes
Coneixes els hotels d'insectes? Investiga quins tipus d'hotels hi ha.

1. Dissenyar i crear habitants per a un hotel d'insectes.
2. Investiga quins insectes hi ha.
3. Crea el teu propi insecte i pensa en l'habitació que habitarà (individual).
4. Dissenya el fons (individual) i grava l'insecte en moviment sobre el fons que has creat.
5. Grava l'insecte en moviment sobre el fons.
6. Uniu totes les peces. Ja teniu un hotel d'insectes animat! (En equip).

2n cicle: Quadern de camp de mamífers (terrestres i aquàtics)

El quadern de camp és una eina imprescindible per a l'estudi de la naturalesa, i a més de fomentar l'observació i la creativitat, fomenta l'expressió escrita.

1. Tria un mamífer i esbrina l'hàbitat en què viu (individual).

NOTAS PARA EL ALUMNADO

• Utiliza las formas libres o plantilla de ANIMALETA como plantillas, para dibujar las distintas partes de tu animal. Como soporte utiliza papeles y cartones que hayas recogido o encuentres en tu entorno. Las formas pueden ser manipuladas y se pueden crear nuevas formas.

• Combina estas formas con elementos de la naturaleza (hojas, ramas, piedras...) para crear tu animal.

• Une las piezas utilizando las chinchetas para encuadernar o utilizando hilo, cuerda, cinta de papel o cola.

• Puedes pintar los animales para darles su propia personalidad o características específicas del animal, como mimetizarse o camuflarse en el entorno. También puedes utilizar recortes con texturas para diseñar las partes de tu animal.

PROPUESTAS POR NIVELES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1º ciclo: Los habitantes del hotel de insectos ¿Conoces los hoteles de insectos? Investiga qué tipos de hoteles existen.

1. Diseñar y crear habitantes para un hotel de insectos.
2. Investiga qué insectos existen.
3. Crea tu propio insecto y piensa en la habitación en la que va a habitar (individual).
4. Diseña el fondo (individual) y graba tu insecto en movimiento sobre el fondo que has creado.
5. Graba tu insecto en movimiento sobre el fondo.
6. Unid todas las piezas ¡Ya tenéis un hotel de insectos animado! (en equipo).

2º ciclo: Cuaderno de campo de mamíferos (terrestres y acuáticos).

El cuaderno de campo es una herramienta imprescindible para el estudio de la naturaleza, además de fomentar la observación y la creatividad fomenta la expresión escrita.

1. Elige un mamífero y averigua el hábitat en el que vive (individual).

2. Busca informació i vídeos sobre el teu animal i observa com es mou, les seues proporcions, el seu aspecte físic i de què s'alimenta.

3. Construeix el teu mamífer amb els materials d'ANIMALETA.

4. Dissenya un fons que represente el seu hàbitat.

5. Anima'l en el seu hàbitat.

6. Creeu un quadern de camp propi de mamífers entre tota la classe. Fotografieu cada animal en el seu hàbitat, apegueu-lo en un full i escriviu-ne les característiques principals.

3r cicle: Criatures fantàstiques o bestiari fantàstic

L'Animalari Universal és un compendi de ciència rigorosa i diversió edificant. Consisteix en la selecció dels "souvenirs zoologiques" del professor Revillod, segons els apunts del natural recollits de llarg a llarg dels cinc continents. Aquest llibre permet al lector conéixer 4.096 espècies d'animals fantàstics, amb la descripció zoològica de la criatura:

ANIMALARI UNIVERSAL: https://www.youtube.com/watch?v=_Cek4NusHlU

1. Imagina el teu animal i decideix l'hàbitat en què viu (individual).

2. Busca informació i vídeos sobre animals, observa com es mouen, les seues proporcions, el seu aspecte físic i de què s'alimenten, i imagina quina combinació pot tindre el teu animal.

3. Escriu sobre el teu animal i destaca'n les característiques principals.

4. Construeix el teu animal fantàstic amb els materials d'ANIMALETA o afegint altres materials: formes lliures, objectes de la naturalesa, cinta de paper, llana o corda, pintures.

5. Dissenya un fons que represente el seu hàbitat.

6. Anima'l en el seu hàbitat.

7. Editeu tots els animals per a veure'ls en moviment.

8. Creeu el vostre propi Animalari universal entre tota la classe. Fotografieu cada animal en el seu hàbitat, apegar-lo en un full i escriure'n les característiques principals.

+ANIMALETA

MÉS ANIMALETA t'ofereix alguns suggeriments per a continuar explorant el tema.

BIOSCOPI

Pots trobar altres activitats similars en Bioscopi, una proposta del CCCB, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. Són tallers d'animació documental per a la creació d'una pel·lícula col·lectiva. T'atreveixes?

2. Busca información y vídeos sobre tu animal y observa cómo se mueve, sus proporciones, su aspecto físico y de qué se alimenta.

3. Construye tu mamífero con los materiales de ANIMALETA.

4. Diseña un fondo que represente su hábitat.

5. Anímalo en su hábitat.

6. Crear vuestro propio cuaderno de campo de mamíferos entre toda la clase. Fotografíar cada animal en su hábitat, pegarlo en una hoja y escribir sus características principales.

3º ciclo: Criaturas fantásticas o bestiario fantástico.

El Animalario Universal es un compendio de ciencia rigurosa y edificante diversión. Consiste en la selección de los “souvenirs zoologiques” del profesor Revillod, según apuntes del natural recogidos a lo largo y ancho de los cinco continentes. Este libro permite al lector conocer 4.096 especies de animales fantásticos, con la descripción zoológica de la criatura:

ANIMALARIO UNIVERSAL: https://www.youtube.com/watch?v=_Cek4NusHIU

1. Imagina tu animal y decide el hábitat en el que vive (individual).

2. Busca información y vídeos sobre animales, observa cómo se mueven, sus proporciones, su aspecto físico y de qué se alimentan, e imagina qué combinación puede tener tu animal.

3. Escribe sobre tu animal y destaca sus principales características.

4. Construye tu animal fantástico con los materiales de ANIMALETA o añadiendo otros materiales: formas libres, objetos de la naturaleza, cinta de papel, lana o cuerda, pinturas.

5. Diseña un fondo que represente su hábitat.

6. Anímalo en su hábitat.

7. Editar todos los animales para verlos en movimiento.

8. Crear vuestro propio Animalario Universal entre toda la clase. Fotografíar cada animal en su hábitat, pegarlo en una hoja y escribir sus características principales.

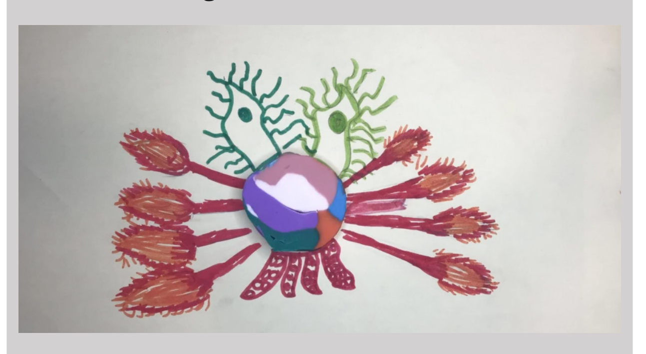
+ANIMALETA

MÁS ANIMALETA te ofrece algunas sugerencias para seguir explorando el tema.

BIOSCOPI

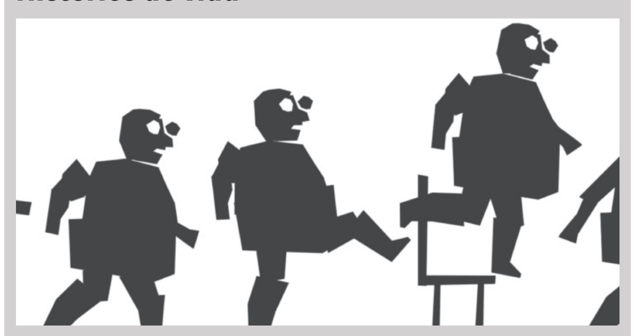
Puedes encontrar otras actividades similares en Bioscopi, una propuesta del CCCB, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. Son talleres de animación documental para la creación de una película colectiva. ¿Te atreves?

Criatures imaginàries



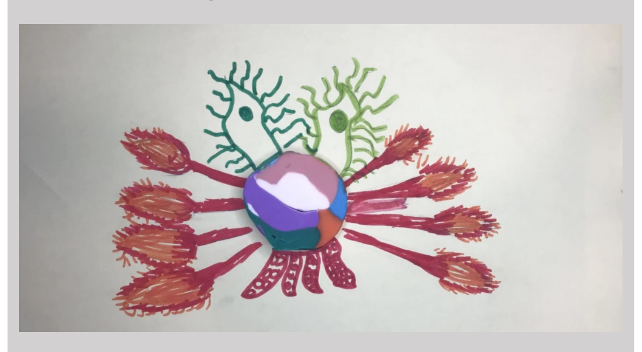
Crea i anima les teues pròpies criatures imaginàries
Com serien els éssers microscòpics, mitjans i gegants, capaços de viure en el planeta Terra o en condicions extremes com les del planeta Mart?

Històries de vida



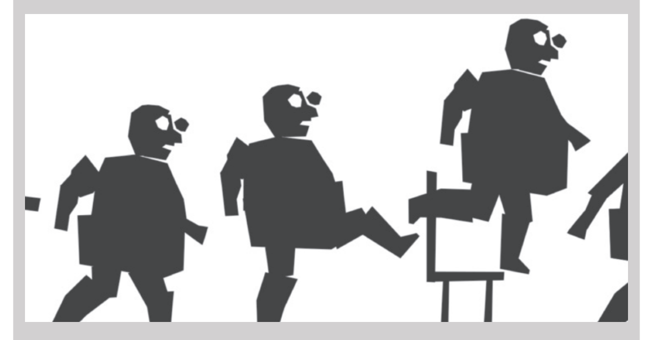
Fes el teu autorelat animant a una veu, a dues o de manera col·lectiva
Històries de vida és una proposta per a autorelatar-se a partir del llenguatge de l'animació. No es tracta de dibuixar amb realisme, ni de fer-se un autoretrat, sinó de fer emergir la pròpia veu.

Criaturas imaginarias



Crea y anima tus propias criaturas imaginarias ¿Cómo serían los seres microscópicos, medianos y gigantes, capaces de vivir en el planeta Tierra o en condiciones extremas como las del planeta Marte?

Historias de vida



Haz tu autorrelato animando a una voz, a dos o de forma colectiva. Historias de vida es una propuesta para autorrelatarse a partir del lenguaje de la animación. No se trata de dibujar con realismo, ni de hacerse un autorretrato, sino de hacer emerger la propia voz.



CRÈDITS / CREDITOS

CRÈDITS

CONSELL GENERAL DEL CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

President d'honor
Ximo Puig i Ferrer
President de la Generalitat

President
Raquel Tamarit Iranzo
Conseller d'Educació, Cultura i Esport

Vicepresidents
Joan Ribó Canut
Alcalde de València

Carlos Mazón Guixot
President de la Diputació Provincial d'Alacant

Amparo Marco Gual
Alcaldessa de Castelló de la Plana

Vocals
Luis Barcala Sierra
Alcalde d' Alacant

José Pascual Martí García
President de la Diputació Provincial de Castelló

Antoni Francesc Gaspar Ramos
President de la Diputació Provincial de València

Begoña Martínez Deltell
Representant del Consell Valencià de Cultura

Mª Carmen Amoraga Toledo
Directora General de Cultura i Patrimoni de la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport i Presidenta de la Comissió Científico-Artística

Gerent
José Luis Pérez Pont

Secretari
Eva María Coscollá Grau
Sotssecretària de la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

Direcció – Gerencia
José Luis Pérez Pont

Susana Vilaplana Sanchis
Immaculada Monfort Martin

Coordinació d'exposicions
Lucía González Menéndez
Isabel Pérez Ortiz
Vicente Samper Embiz

Programes públics
Eva Domènech López

Educació i mediació
José Campos Alemany

Administració
Nicolás S. Bugeda Cabrera
Carmen Claudia Hernández Pérez
Antonio Martínez Palop
Germà Sánchez Eslava
Ana Viña Sanchis

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana
José Luis Pérez Pont
Director - Gerent

Direcció General d'Innovació Educativa i Ordenació
Reis Gallego Perales
Directora General

Coordinació del Node Territorial
Clara Boj Tovar
José Campos Alemany

RECURS EDUCATIU

Textos
Sara Álvarez Sarrat
Mª Ángeles López Izquierdo

Disseny i maquetació
Carmelo Gabaldón López

Disseny prototip
Beatriz García Prósper
Patricia Rodrigo Franco

Disseny web
Luis Morcillo Muñoz

Edició i motion graphics
Beatriz Herráiz Zornoza

Animació i vídeos
Rocío Benavent Méndez
Mª Susana García Rams
Beatriz Herráiz Zornoza
Maria Lorenzo Hernández
Juan Ignacio Meneu Oset
Mª Carmen Poveda Coscollá
Miguel Vidal Ortega

Formació
Rocío Benavent Méndez
Sergio Rodríguez Valdunciel
Miguel Vidal Ortega

Coordinació
Sara Álvarez Sarrat

Assessoria pedagògica
Conchi Herrero Sánchez

Assessoria animació
Camilo Cogua

Coordinació fabricació
Víctor Bellver Martín

Assistència impressió 3D
Raúl Baquedano Allué

Fabricació digital
Archicercle estudio creativo
LRM. Departamento de Dibujo. UPV

Serigrafía
Jonay Cogollos van der Linden

Fotografies
Captures web dels vídeos referenciats

Traducció al valencià
Servei de Traducció i Assessorament del Valencià de la Conselleria d’Educació, Cultura i Esport

Impressió i enquadernació
Reproexpress Ágora UPV

PLANEA és una xarxa de centres educatius, agents i institucions culturals impulsada per la Fundació Daniel i Nina Carasso, en col·laboració amb Pedagogies invisibles, PERMEA i ZEMOS98.


GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA

cccc

Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

dD
departament de Dibuix

ANIMACIÓN
UPV